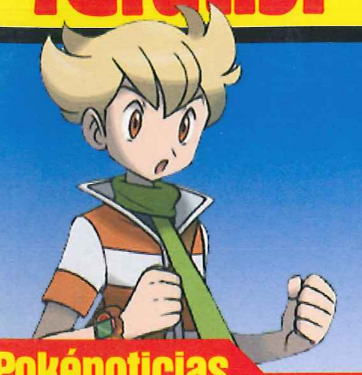
TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON

¡Gratis!





TM

Pokénoticias
¡Última hora sobre las ediciones Perla y Diamante!

Nº 82

Por los expertos de

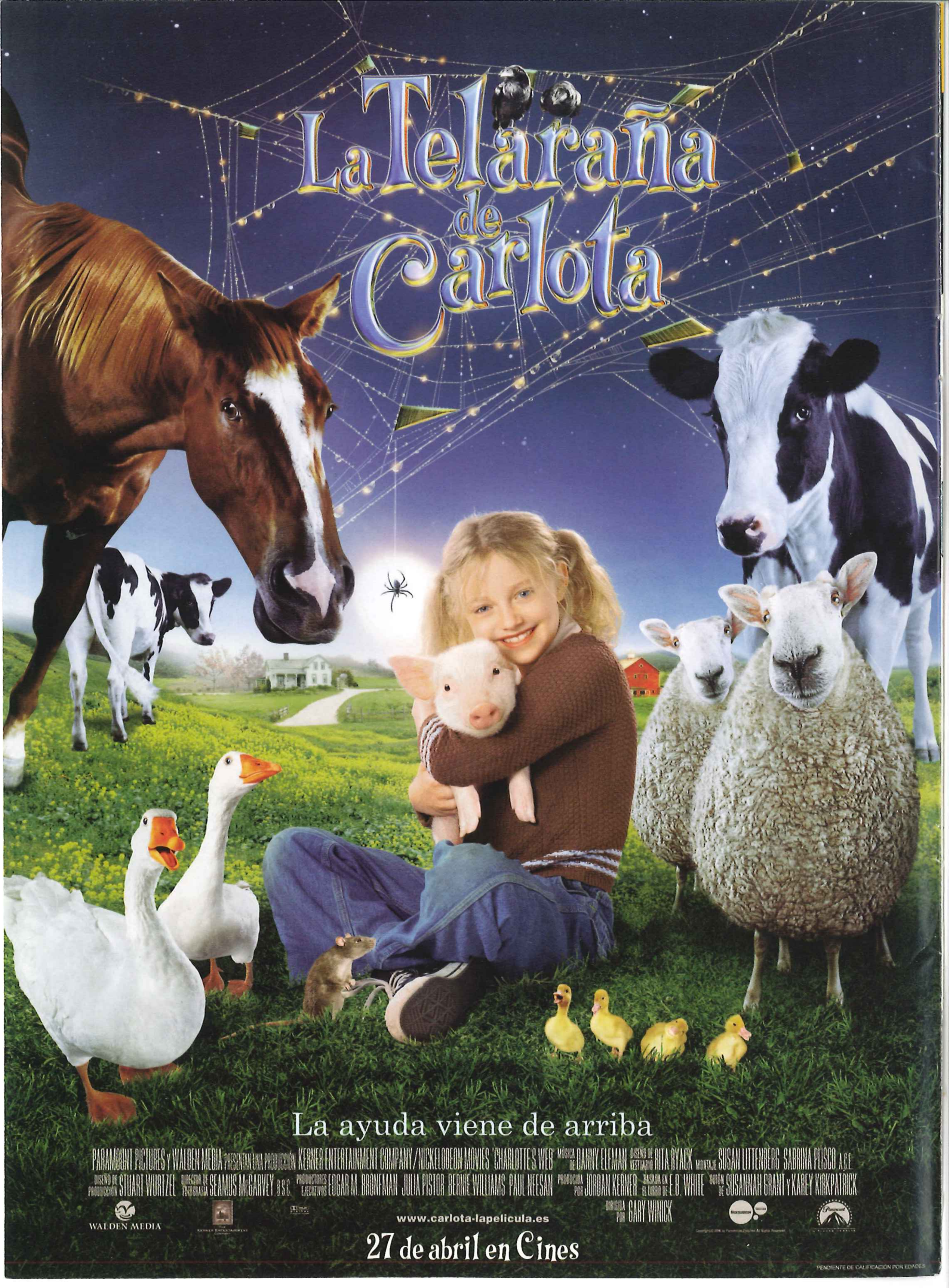




- Las mazmorras finales, al descubierto
- Eventos extras y mazmorras al completar el juego
- Trucos para reclutar a los jefes en tu equipo

¡¡GUÍA POKéMON MUNDO MISTERIOSO!!

¡Con el consultorio del Profesor Oak!



La Telaraña de Carlota
La ayuda viene de arriba
PARAMOUNT PICTURES y WALDEN MEDIA PRESENTAN UNA PRODUCCIÓN KERNER ENTERTAINMENT COMPANY/NICKELODEON MOVIES "CHARLOTTE'S WEB" MÚSICA DE DANNY ELFMAN DISEÑO DE VESTUARIO RITA RYACK MONTAJE SUSAN LITTENBERG SABRINA PLISCO A.C.E.
DISEÑO DE PRODUCCIÓN STUART WURTZEL DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA SEAMUS McGARVEY B.S.C. PRODUCTORES EJECUTIVOS EDGAR M. BRONFMAN JULIA PISTOR BERNIE WILLIAMS PAUL NEESAN PRODUCIDA POR JORDAN KERNER BASADA EN EL LIBRO DE E.B. WHITE GUIÓN DE SUSANNAH GRANT y KAREY KIRKPATRICK
DIRIGIDA POR GARY WINICK
WALDEN MEDIA
www.carlota-lapelicula.es
27 de abril en Cines
PENDIENTE DE CALIFICACIÓN POR EDADES



PokémON



QUIÉNES HACEMOS LA REVISTA POKéMON

■ **Director**: Juan Carlos García Díaz •**Directora de Arte**: Susana Lurguie •**Redactor Jefe**: Javier Domínguez •**Maquetación**: Augusto Varela (Jefe de Maquetación), Patricia Barcenilla •**Secretarias de Redacción**: Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones •**Colaboradores**: Javier Miranda, Francisco Periáñez

■ **Edita:** AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

•**Directora General**: Mamen Perera •**Director de Publicaciones de Videojuegos**: Amalio Gómez •**Subdirector General Económico-Financiero**: José Aristondo •**Director de Producción**: Julio Iglesias •**Directora de Distribución y Suscripciones**: Virginia Cabezón •**Director de Sistemas**: Javier del Val •**Subdirectora de Marketing**: Belén Fernández
■ **DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD** •**Director de Ventas**: José E. Colino •**Directora de Ventas**: Mayte Contreras •**Directora de Publicidad**: Mónica Marín •**Jefe de Publicidad**: Rosa Suárez •**Coordinación de Publicidad**: Mónica Saldaña Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632 ■ **REDACCIÓN** C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid •Tel. 902 111 315. Fax: 902 120 448
■ **Suscripciones** Telf. 902 540 777 Fax: 902 540 111 ■ **Distribución:** Dispaña. C/ Orense, 12-14 - 2ª planta 28020 Madrid Tel. 914 179 530
■ **Transporte**: BOYACA. •Tel. 917 478 800 ■ **Imprime**: RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)
•Depósito Legal: M-17282-2007

¡TENEMOS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES DEL JUEGO!

¡Empieza la cuenta atrás para «Perla y Diamante»!

Las nuevas ediciones aterrizan en Estados Unidos en abril. Después de arrasar -con 5 millones de juegos vendidos- en Japón, no hay quien pare la nueva fiebre Pokémon.



Este es el aspecto que tendrá finalmente el juego. Se respeta el estilo de siempre, pero vas a ver unos efectos visuales que se te caerá la baba.



Chatot y Buizel son dos de los nuevos Pokémon de Perla y Diamante. Tal vez te suenen de la película 'Pokémon Ranger y el Príncipe del mar'.

Se acerca el momento... «Pokémon Perla y Diamante» está a puntito: **el 22 de abril ya llega a EEUU**. Por eso, te traemos la ultimísima información... ¡para que vayas calentado motores, entrenador!

¡Pantalla táctil a tope!

Una de las novedades de «Pokémon Perla y Diamante» es el **máximo partido que saca a la pantalla táctil** de tu DS.

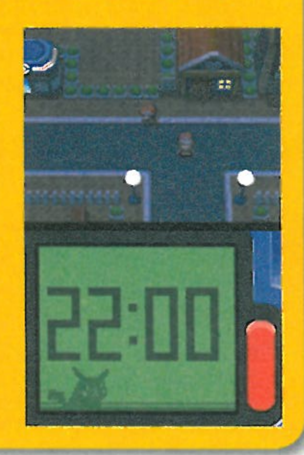
Eso permitirá que el control en las batallas mejore muchísimo. Así, cuando elijas un ataque, la pantalla táctil te dará un montón de información sobre él: su nombre, tipo, cuántos PP tienes... De esta forma, mientras ves la acción en la pantalla superior, te vas enterando de todos los datos útiles para ganar en la inferior. Además podrás comprobar el estado de tu equipo para decidir cuál es el Pokémon más apropiado para cada combate. Ordenarle a tu Pokémon un movimiento será ahora tarea fácil. Bastará con darle un solo toque en la pantalla con el puntero y... ¡deseo concedido!

Fuera de la batalla, la táctil también tendrá un montón de funciones interesantes. Por ejemplo, mientras estés explorando la región Sinnoh,

EL RELOJ SERÁ UN INSTRUMENTO CLAVE

¡¡DIME QUÉ HORA ES!!

El tic-tac del reloj te acompañará durante toda tu aventura Pokémon. Gracias a tu "Poketch" podrás saber si es por la mañana, por la tarde, por la noche o de madrugada. Pero no solo la irá cambiando la luz en la Región Sinnoh a lo largo del día. También, dependiendo del reloj, encontrarás a unos Pokémon más fácilmente que a otros. Comprueba tu Pokédex para saber cuál es la mejor hora para encontrar a cada Pokémon.





Tendrás un mayor control de las batallas gracias a la pantalla táctil: al mismo tiempo que se produce el combate verás el estado de tus Pokémon.



Mientras recorres la Región Sinnoh podrás acceder a tu Poketch desde la pantalla inferior y ver la distancia que llevas recorrida, dónde estás...



PALKIA será el poderoso Legendario de la edición Perla. Se caracteriza por su poder para deformar el espacio. El de Diamante, Dialgia, será capaz de manipular el tiempo a su antojo.

desde la pantalla inferior podrás acceder a tu Poketch. Con el puntero podrás **accionar la Pokédex** sin ningún problema: te aparecerá la lista de Pokémon en la pantalla de arriba, y para desplazarte por ella sólo tendrás que girar una rueda, parecida a una Poké Ball gigante, que verás a la derecha de la pantalla. Una vez que encuentres el Pokémon que estás buscando, podrás **examinar todos sus rasgos**: su tamaño, la localización e incluso el sonido de su llanto.

Ahora, vamos con unos cuantos consejillos que te vendrán muy bien cuando empieces tu viaje. Como imaginarás, la elección del primer Pokémon es muy importante. Tómate tu tiempo porque el compañero que elijas para empezar la partida se convertirá en tu fiel amigo y tendrá fuerzas especiales durante toda la aventura. Segundo: tu Poketch. Este reloj tan mono -si eres chico será azul y si eres chica rosa- te servirá para ver la hora, para calcular los pasos que llevas andados, como calculadora, cajero... Tercero: Paciencia... ¡Este verano podrías estar disfrutando las nuevas ediciones en España!

AVALANCHA POKéMON

HABRÁ MÁS DE 100 NUEVOS

Pues sí, conoceremos a más de 100 nuevos Pokémon, lo que sumado a los 386 "clásicos" dará una nómina de más de 500 Pokémon. Y tendrás que hacerte con todos...



▼ *MIME JR., la preevolución de Mr. Mime, lo encontrarás más fácilmente en la edición Perla.*

▲ *A BONSLY la preevolución de Sudowoodo, será más común verle en Diamante.*



☑ Las mejores tácticas para tu equipo

Guía de maestros

POKéMON MUNDO MISTERIOSO

En esta cuarta entrega de la guía acabaremos de descubrir las mazmorras de Mundo Misterioso y llegará el final de la historia... ¿o no? Si quieres, tu viaje continuará a través de los 24 eventos y mazmorras extras que te iremos presentando... ¡la aventura continúa, entrenador!


Claves y consejos para triunfar en las mazmorras
Sumario
El final de la historia (p. 8, 9, 10)
Mapa de acceso a mazmorras extra (p. 11)
Mazmorras extra (p. 12-24)

EL FINAL DE LA HISTORIA DEL MUNDO MISTERIOSO

Ya has conocido la mayoría de las mazmorras. Ahora, para terminar la aventura, solo quedan las últimas misiones. ¿Estás preparado para hacer un último esfuerzo?



● TERRENO: Magma ● NIVELES: 23 ● EQUIPO MÁXIMO: 3

Caverna Magma

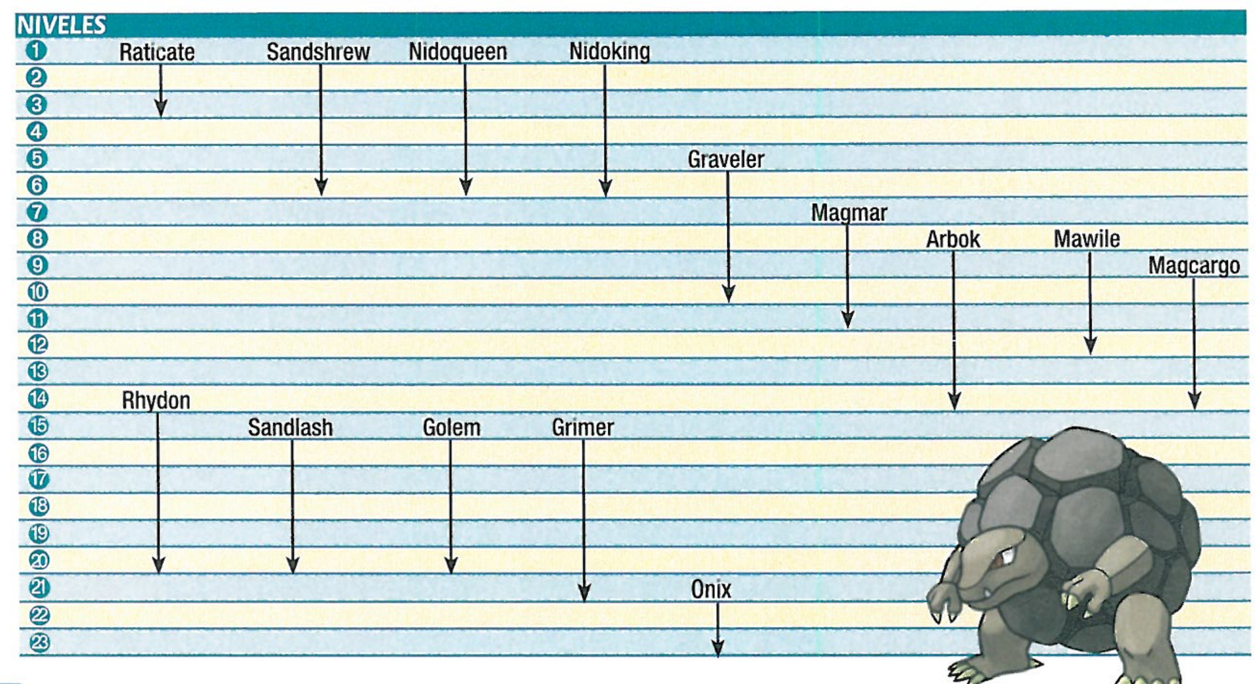
Intenta buscar a Alakazam. Mucho ojo, es una de las cavernas más largas del juego.

OBJETOS:
- Clavo Plata
- MT
- Cinta Cura
- Lazo Faja
- Caja Enlace
- Gafas RayosX

■ **QUÉ HACER ANTES DE ENTRAR:** Tras completar la mazmorra anterior (el Bosque Aullador) aparecerás de nuevo en la base de tu equipo. Termina por lo menos cuatro trabajos de rescate, y a la mañana siguiente te despertará un terremoto. **Ve hasta la Plaza Pokémon,** donde Blastoise está intentando buscar ayuda para rescatar a Alakazam y su equipo, que han desaparecido hace poco. Completa otros dos trabajos de rescate más, y a la mañana siguiente, vuelve a la Plaza Pokémon para enterarte de que tal le ha ido a Blastoise. Por último, **acepta el encargo de ir a buscar a Alakazam**, dile a tu compañero de equipo que estás listo y ya podrás viajar a la Caverna Magma.

■ **DESCRIPCIÓN DE LA MISIÓN:** Baja hasta lo más profundo de la caverna para buscar a Alakazam y su equipo.

■ **DENTRO DE LA MAZMORRA:** Esta **es la mazmorra más larga a la que te has enfrentado** hasta ahora. Intenta ahorrar los PP de tus movimientos para usarlos al final. En los primeros 8 niveles predominan los rivales de tipo Roca, Tierra y Veneno. A partir del nivel 8 aparecerán **Pokémon de tipo Fuego**, mientras en el escenario encontrarás magma. A partir del nivel 14 volverán los Pokémon de tipo Roca y Tierra y en los dos últimos niveles sólo encontrarás Onix. Intenta llevar a algún Pokémon de tipo Agua porque te resultará de mucha ayuda.





● **TERRENO:** Magma ● **NIVELES:** 3 ● **EQUIPO MÁXIMO:** 3

Sima Magma

Enfréntate al legendario Groudon y rescata a Alakazam y a todo su equipo.

OBJETOS:
- *En esta mazmorra sólo encontrarás Poké monedas.*

QUÉ HACER ANTES DE ENTRAR: **Guarda la partida** cuando llegues a la pantalla con una estatua de Kangaskhan.

DESCRIPCIÓN DE LA MISIÓN: Derrotar a Groudon y rescatar a Alakazam y a su equipo.

DENTRO DE LA MAZMORRA: Cuando esté lejos de Groudon, realiza **ataques como Burbuja o Recurrente**. De cerca, los movimientos más efectivos son tipo Agua y Planta.

NIVELES

1	Onix	Steelix
2		
3	Groudon	



● **TERRENO:** Aire ● **NIVELES:** 25 ● **EQUIPO MÁXIMO:** 3

Torre del Cielo

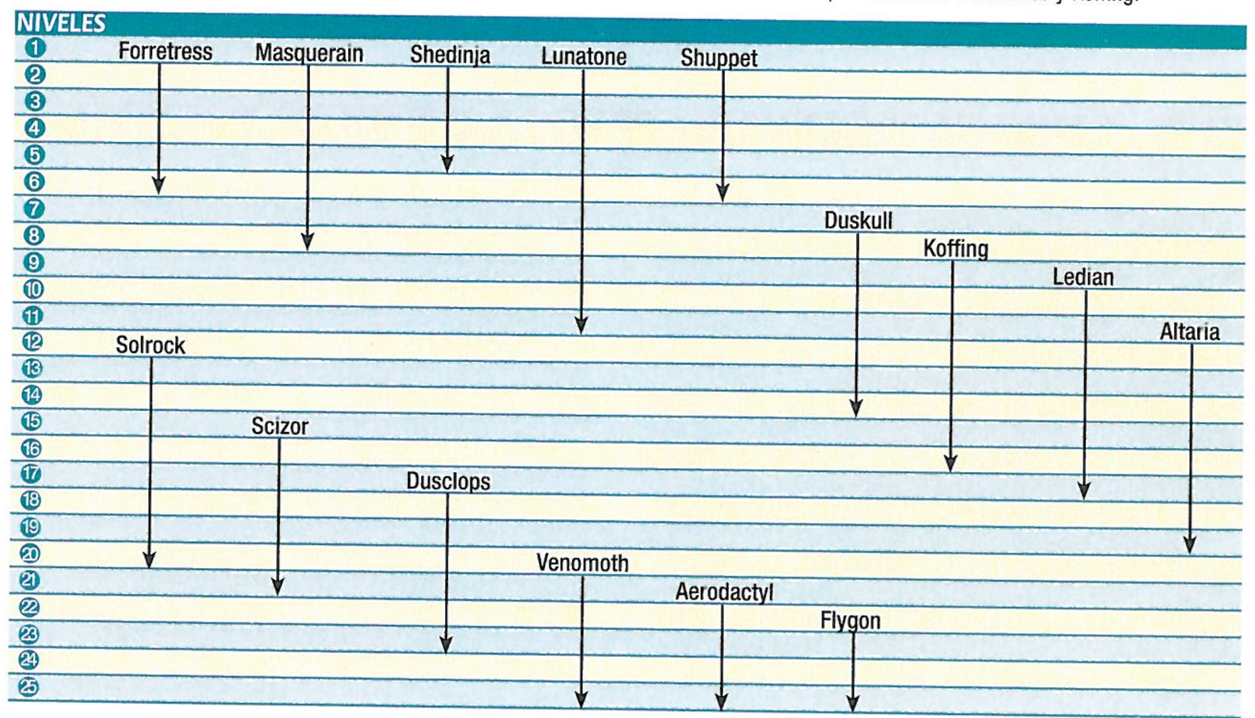
Intenta por todos los medios que el meteorito se estrelle y destruya todo.

OBJETOS:
- *Gafas RayosX*
- *Lazo Faja*
- *Lazo Evasión*
- *Lazo Caquic*
- *Cajas Enlace*
- *Gomis*
- *Algunas MT.*

QUÉ HACER ANTES DE ENTRAR: Te contarán que **un meteorito va a estrellarse y destruirlo todo**. Tú tendrás que impedirlo.

DESCRIPCIÓN DE LA MISIÓN: Sube hasta la cima de la Torre para buscar a Rayquaza.

DENTRO DE LA MAZMORRA: Para vencer a los Pokémon tipo Fantasma y Bicho **lánzale objetos desde lejos**, como las Gravelerrocas. Ten cuidado con los movimientos de Autodestrucción que suele usar Forretress y Koffing.





● TERRENO: Aire ● NIVELES: 9 ● EQUIPO MÁXIMO: 3

Techo del Cielo

Enfréntante a uno de los rivales más difíciles: el poderoso Rayquaza.

OBJETOS:

Los mismos objetos que en la Torre del Cielo, incluidas algunas MT poco comunes.

■ QUÉ HACER ANTES DE ENTRAR: Al igual que pasa en mazmorras anteriores, al llegar al último nivel de la Torre del Cielo llegarás hasta una estatua de Kangaskhan, donde poder guardar la partida. Si sigues hacia arriba, **entrarás directamente en el Techo del Cielo**.

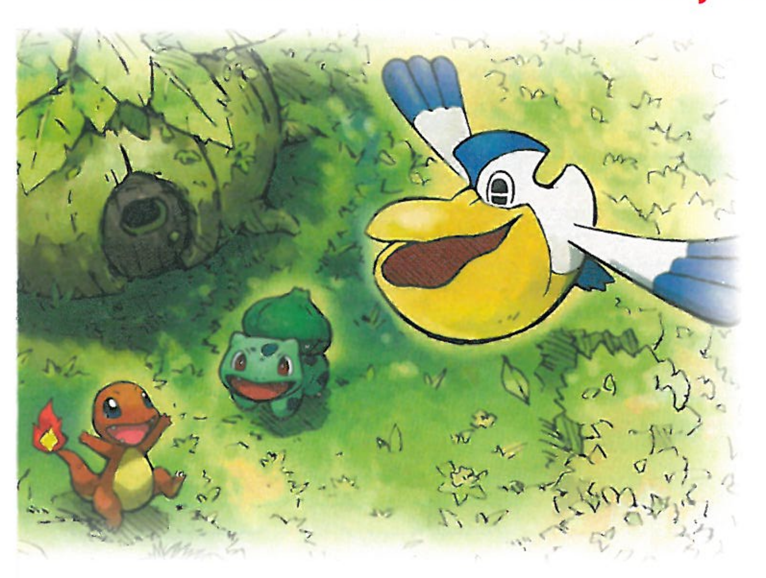
■ DESCRIPCIÓN DE LA MISIÓN: Subir al último nivel y derrotar al Legendario Rayquaza.

■ DENTRO DE LA MAZMORRA: La mayoría de los niveles de esta mazmorra son muy parecidos. Tienen una gran sala central y muchas pequeñas salas alrededor. Encontrarás menos objetos de ayuda y **tendrás que derrotar a muchos Pokémon con niveles altos**. Por eso, es mejor no perder tiempo explorando y subir por las escaleras en cuanto las encuentres. En el nivel 9 tendrás que enfrentarte al poderoso Rayquaza.

Rayquaza tiene muchos Puntos de Vida, lo que le convierte en un enemigo muy difícil de vencer. Si tienes la suerte de tener un Pokémon capaz de realizar movimientos de tipo Hielo, te recomendamos que lo utilices para vencerle más fácilmente. Intenta realizar movimientos que protejan a tu equipo y que reflejen sus ataques. Si tienes oportunidad, intenta también paralizarle, aunque sus efectos no durarán mucho tiempo, porque la velocidad que le proporciona a Rayquaza el movimiento Danza Dragón hará que este Pokémon se recupere muy rápidamente. fdgdgfdgdgdgdgd

NIVELES							
1	Aerodactyl	Flygon	Forretress	Tropius	Salamence	Metagross	
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							Rayquaza

EL JUEGO HA TERMINADO, PERO LA AVENTURA CONTINÚA



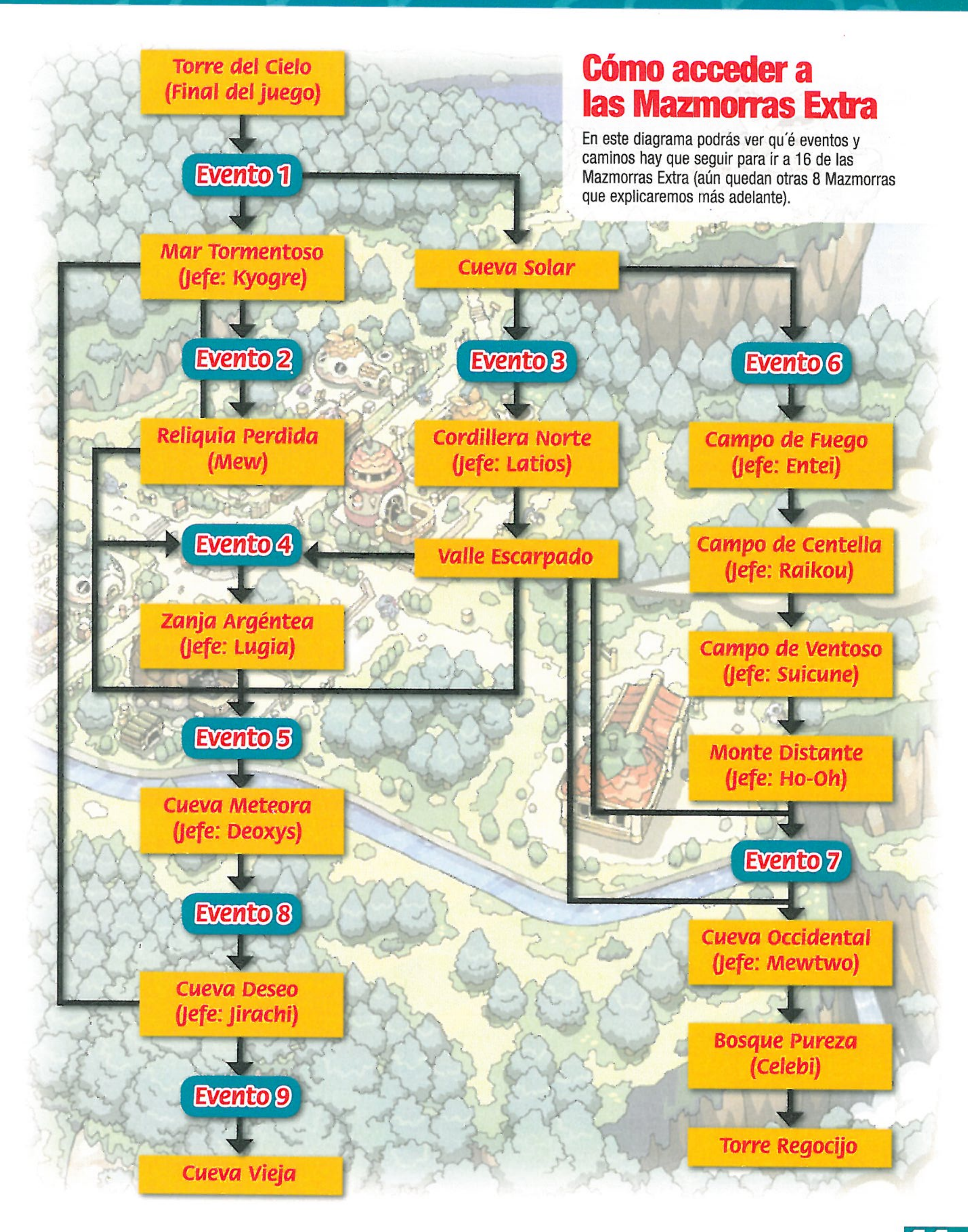
Al vencer a Rayquaza en la Torre del Cielo, verás el final de la historia. **El mundo de los Pokémon volverá a la normalidad**. Los desastres naturales seguirán ocurriendo, pero como la principal causa de que estos ocurrirán (el meteorito que iba estrellarse) ya no existe, cada vez ocurrirán con menos frecuencia y con menor intensidad. Al mismo tiempo, una vez cumplida tu misión, serás devuelto al mundo de los humanos y tendrás que despedirte de tus amigos y de este fantástico mundo... ¿O no?

Descubrirás que aunque ya ha sido cumplido el objetivo que te trajo a este mundo, puedes volver a él, seguir cumpliendo las misiones que te traigan los mensajeros Pelipper, investigar los hechos que siguen produciéndose, y explorando nuevas mazmorras que irán apareciendo.

En total, tras completar el juego, **podrás explorar 24 mazmorras extra**, y para poder acceder a la mayoría de ellas, tienen que producirse una serie de eventos, según el cuadro que podrás ver a continuación:

Cómo acceder a las Mazmorras Extra

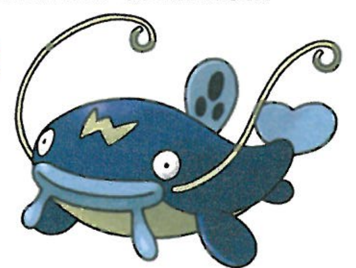
En este diagrama podrás ver qu'é eventos y caminos hay que seguir para ir a 16 de las Mazmorras Extra (aún quedan otras 8 Mazmorras que explicaremos más adelante).



EVENTOS Y MAZMORRAS EXTRA

¿Pensabas que la aventura había terminado? Tu viaje por Mundo Misterioso continúa...

Evento 1. La leyenda del Mar Tormentoso



Si al final del juego continúas la partida que tienes grabada, aparecerás en la base de tu equipo. En el Estanque Whiscash te enterarás de que si quieres que algún Pokémon evolucione, tienes que entrar con él en la Cueva Luminosa. A partir de ahora, **puedes cambiar al líder, decirle a cualquier Pokémon que abandone el equipo y hacer que cualquier Pokémon evolucione**.

Habla con Medicham (está en la Base de tu Equipo), con Lombre (está en la Plaza Pokémon), y con Whiscash. Este te dará la MO Buceo, que te permitirá poder acceder a la mazmorra Mar Tormentoso.



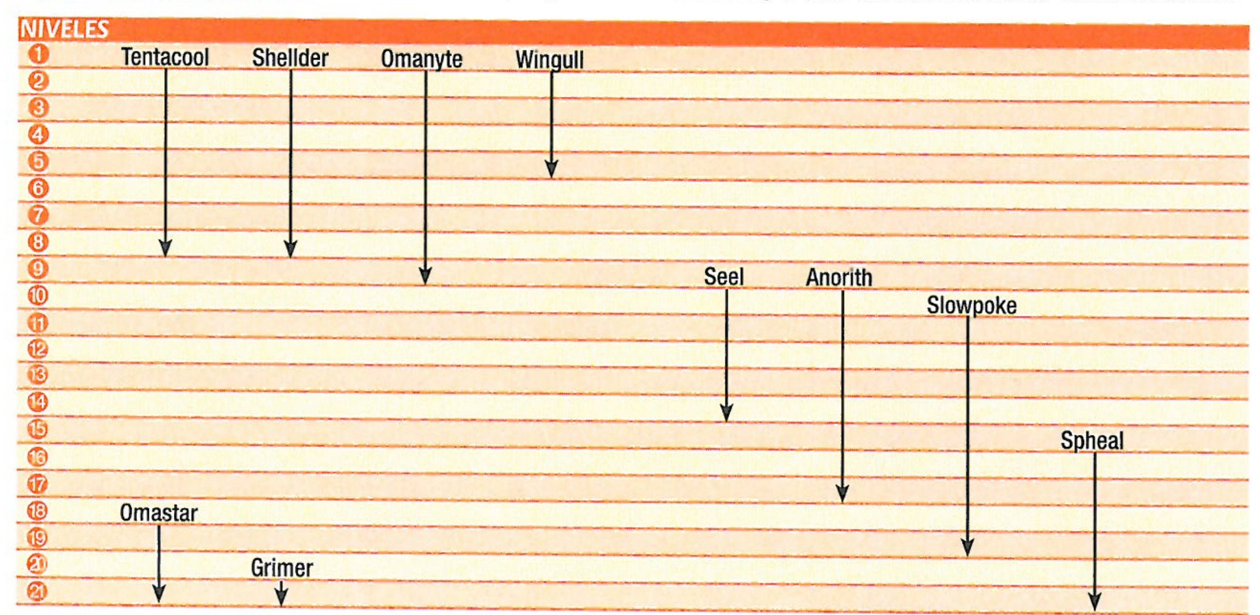
● TERRENO: Agua ● NIVELES: 40 ● EQUIPO MÁXIMO: 3

Mar Tormentoso

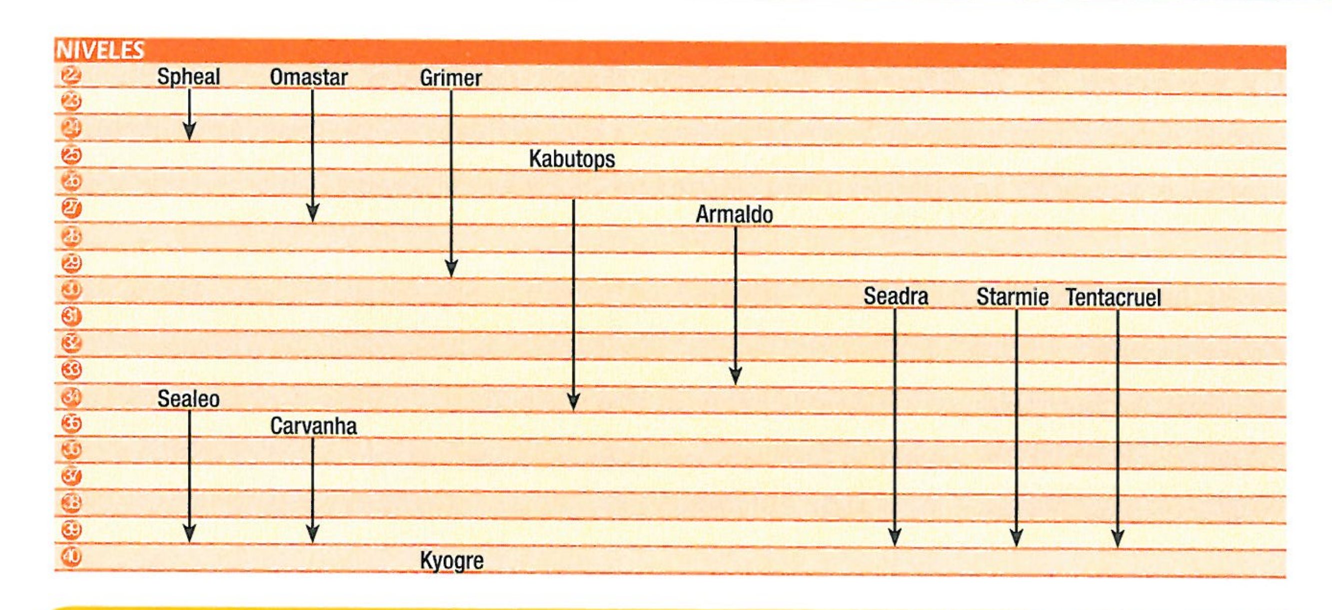
Encuentra al señor de los mares, Kyogre, y derrótale o reclútalo para tu equipo.

OBJETOS:
- Baya Aranja
- Elixir Máximo
- Gomis
- Periscopio
- Gafas Rayos X
- Lazo Pelele
- Pañuelo Teletran.

- **QUÉ HACER ANTES DE ENTRAR:** Completa todo el Evento 1 para desbloquear el acceso al Mar Tormentoso y conseguir la MO Buceo. Necesitas usar esa MO para enseñarle esa habilidad a alguno de los Pokémon de tu equipo. Intenta además reclutar para tu equipo **Pokémon de tipo Planta y Eléctrico**.
- **DESCRIPCIÓN DE LA MISIÓN:** Encontrar al señor de los mares, Kyogre, y derrotarle o reclutarle para tu equipo.
- **DENTRO DE LA MAZMORRA:** Los movimientos de tipo Agua son muy eficaces contra los Pokémon de tipo Roca que encontrarás aquí. Además, encontrarás objetos rodeados por zonas de agua, que sólo los Pokémon de tipo Agua puede atravesar. En el nivel 40 te encontrarás con Kyogre. Podrás vencerle con un buen Pokémon de tipo Eléctrico o Planta. **Lo más complicado es reclutarle**. Despídete de los miembros de tu equipo que tengan menos de dos estrellas de nivel de Cl. Si tienes suerte, podrás reclutarle y lo verás en la Zona de Recreo "Cueva Submarina".



continúa





● TERRENO: Agua ● NIVELES: 20 ● EQUIPO MÁXIMO: 3

Cueva Solar

Busca, encuentra y hazte con objetos que te serán muy útiles para tu misión.

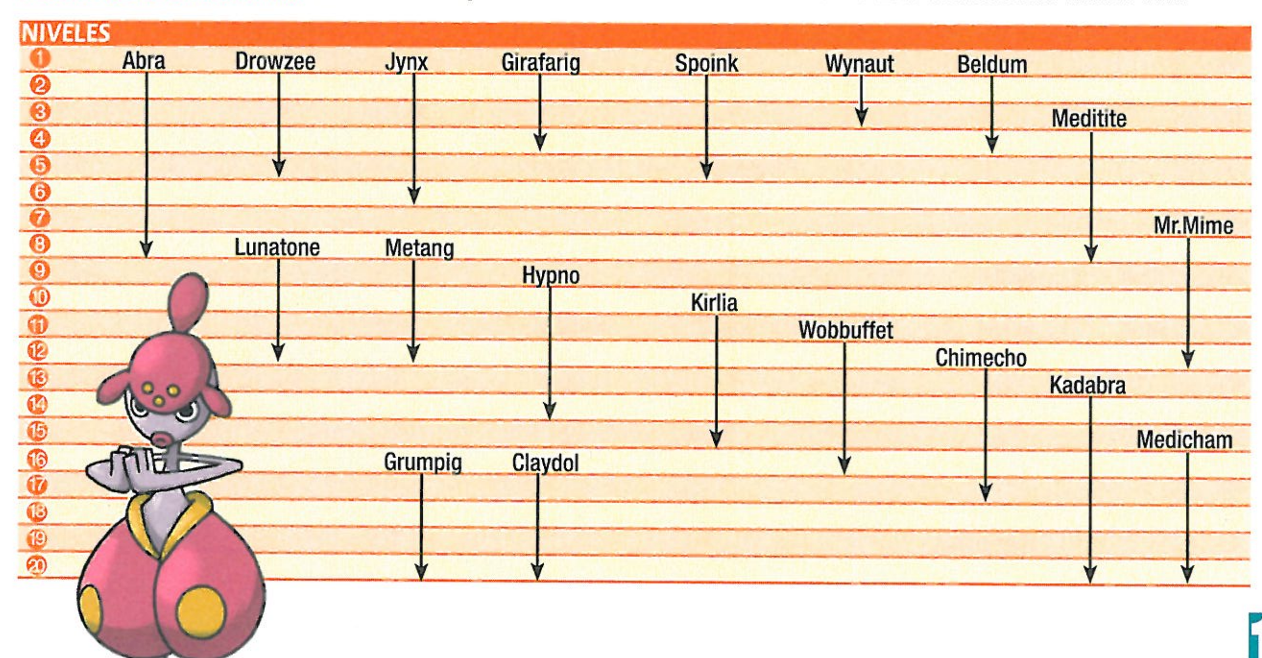
OBJETOS:

- Llaves
- Piedra Solar
- Piedra Lunar
- Varias MO

■ **QUÉ HACER ANTES DE ENTRAR:** Vuelve a hablar con Whiscash para abrir el acceso a la Cueva Solar. Antes de ir allí, **pon en tu equipo Pokémon de tipo Bicho, Fantasma o Siniestro** con niveles medios alrededor del 20. Lleva también unas Gafas de Rayos X para tu líder, y algún Pokémon Volador o Agua,.

■ **DESCRIPCIÓN DE LA MISIÓN:** Conseguir las MO Cascada, Surf, y Buceo y Piedras de evolución.

■ **DENTRO DE LA MAZMORRA:** Muchos de los objetos importantes que hay en esta mazmorra están detrás de puertas cerradas. Por ello, tendrás que buscar Llaves en las proximidades que sirvan para abrirlas. Usa las Gafas de Rayos X para encontrar las Llaves. **Los enemigos serán en su mayoría de tipo Psíquico.** Ten cuidado con el movimiento Autodestrucción de Claydol. En el nivel 10 es donde puedes encontrar la MO Buceo. En el nivel 15 podrás recoger la MO Cascada. Y en el nivel 20 le tocará el turno a la MO Surf.



Evento 2. Reliquia Perdida Descubierta

Uno días después de acabar la mazmorra Mar Tormentoso aparecerá un artículo en la Gaceta Pokémon llamado "**Reliquia Perdida Encontrada**". Vete a hablar con Shiftry en la Plaza Pokémon y te contará todo lo que debes saber sobre la mazmorra Reliquia Perdida: que encontrarás en ella varias MO, que es mejor que te dirijas a ella con varias Llaves de sobra en tu mochila y que ese es el hogar de Mew. Eso si, recuerda que **Mew aparecerá desde el nivel 36 al 98** y sólo lo hará si tienes en tu poder una Caja de Música.



● TERRENO: Agua ● NIVELES: 99 ● EQUIPO MÁXIMO: 3

Reliquia Perdida

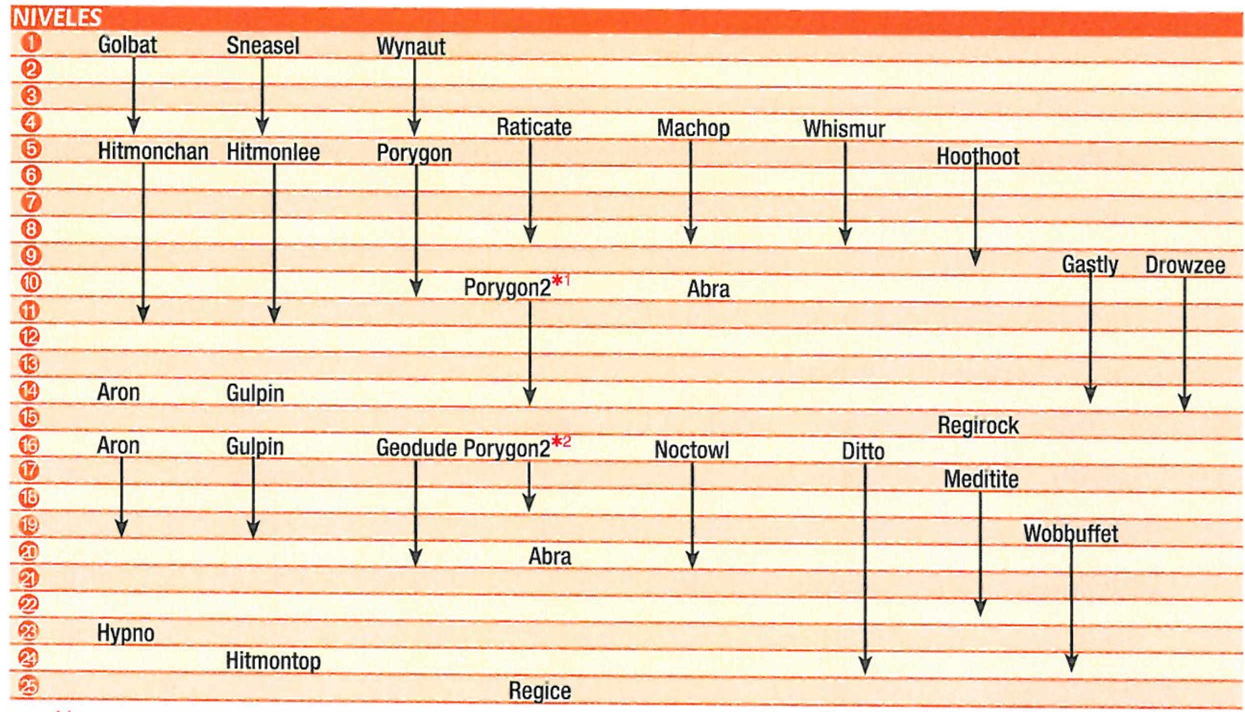
Intenta hacerte con Mew para incluirlo en tu equipo Pokémon.

OBJETOS:
- *Manzanas*
- *Baya Aranja*
- *Baya Zidra*
- *Caja de Música*
- *Varias MO*

■ **QUÉ HACER ANTES DE ENTRAR:** Al completar el Evento 2, podrás acceder a esta mazmorra. Es mejor que antes de entrar en una mazmorra tan larga como esta, **te prepares bien**. Necesitas llevar Llaves de sobra que podrás encontrar dentro de la Cueva Solar. Si quieres reclutar a Mew, compra antes a Wigglytuff la Zona de Recreo llamada "Isla Final" (8.500 Poké-monedas). Además, lleva también en la mochila **Manzanas, Elixir Maximo y Semillas Revivir**. No hay ninguna razón para completar toda la mazmorra, así que lleva también de alguna Fugaesfera, para usarla cuando quieras salir de aquí.

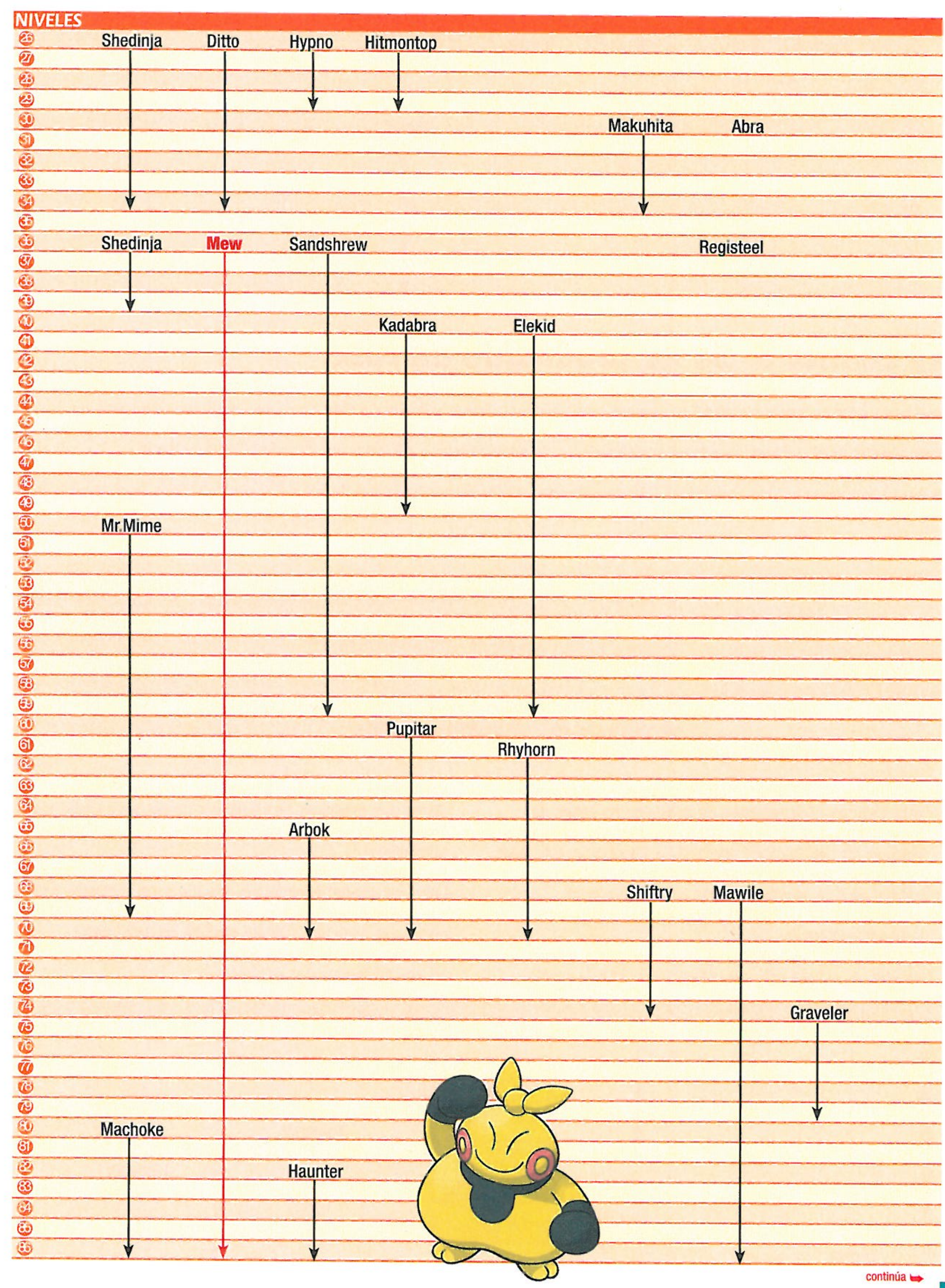
■ **DESCRIPCIÓN DE LA MISIÓN:** Conseguir varias MO, encontrar a Mew y reclutarle para tu equipo.

■ **DENTRO DE LA MAZMORRA:** En el nivel 15 te encontrarás con Regirock, en el nivel 25 con Regice y en el 35 con Registeel. Cuando los derrotes, dejarán un objeto en el suelo. **Cógelos todos, y así se combinarán formando la Caja de Música**. Mientras tengas la Caja de Musica en tu poder sin usar, tendrás una oportunidad de que aparezca Mew a partir del nivel 36. En el nivel 94, es más posible que aparezca. Ten en cuenta que **Mew puede aparecer transformado** en otro Pokémon, así que trata de derrotar a todos los Pokémon. Si tienes suerte y antes has comprado la Zona de Recreo "Isla Final", puedes reclutar a Mew para tu equipo. En el nivel 45 encontrarás la MO Golpe Roca, pero necesitarás una llave para cogerla. En el nivel 60 podrás conseguir la MO Fuerza, pero como esta rodeada de rocas y no puedes enseñar MO Golpe Roca a un Pokémon en una mazmorra, tendrás que volver más adelante, o usar una Movilesfera. En el nivel 70 está la MO Destello, detrás de unas paredes indestructibles. En el nivel 80 encontrarás la MO Corte, pero necesitarás una Llave para llegar hasta ella.

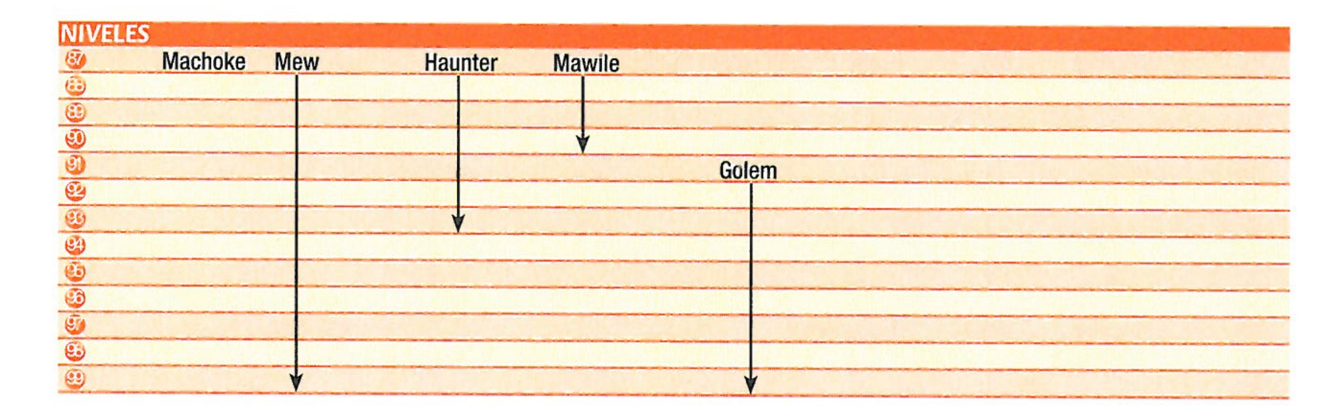


*1 Aipom sólo aparece en Equipo de rescate Rojo. *2 Roselia sólo aparece en Equipo de rescate Azul.

continúa


NIVELES
Shedinja
Ditto
Hypno
Hitmontop
Makuhita
Abra
Shedinja
Mew
Sandshrew
Registeel
Kadabra
Elekid
Mr.Mime
Pupitar
Rhyhorn
Arbok
Shiftry
Mawile
Graveler
Machoke
Haunter

continúa



Evento 3. Se ha producido un robo

Para poder ver este Evento, antes tienes que haber comprado a Wigglytuff la Zona de Recreo llamada "Isla Sureña" (por 9.500 Poké-monedas). Además, tienes que haber conseguido la MO Surf en la Cueva Solar. Un día después de que hayas cumplido estas dos condiciones, te despertarán las voces de varios Pokémon que están reunidos delante de tu base. Al parecer **alguien ha cometido un gran robo y serás nombrado encargado de investigarlo**. Así se abrirá el acceso a la mazmorra llamada "Cordillera Norte".

Después de completar esa mazmorra, **vete a la Plaza Pokémon a hablar con Latios**, y de esta manera conseguirás que se abra el acceso a la mazmorra "Valle Escarpado". Cuando completes el Valle Escarpado, vuelve de nuevo a hablar con Latios, y así aparecerán "Bosque Pureza" y "Torre Regocijo". Bueno, ahora te dejamos con Cordillera Norte y Valle Escarpado.



● TERRENO: Agua ● NIVELES: 25 ● EQUIPO MÁXIMO: 3

Cordillera Norte

Se ha producido un robo y tú tendrás que recuperar los objetos perdidos.

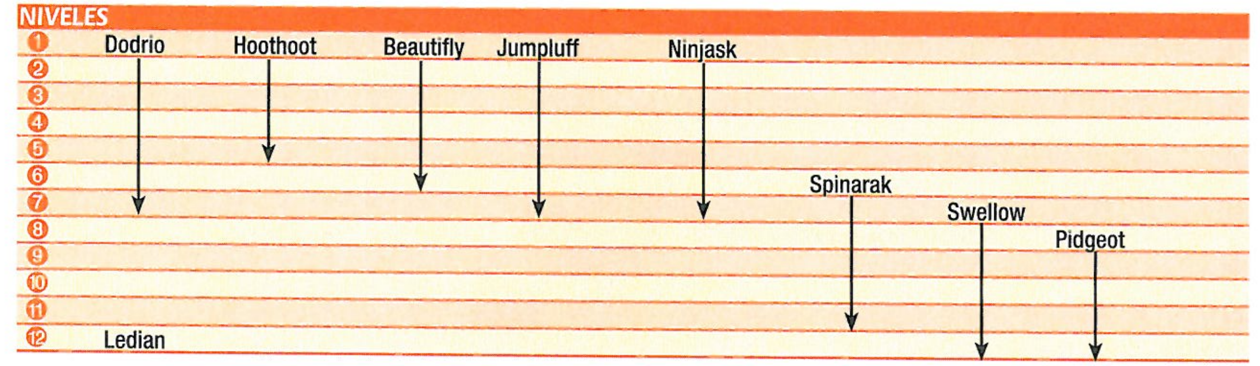
OBJETOS:
- *Varias MT*
- *Semillas Revivir*
- *Semillas Cura*
- *Aspirosfera.*

■ QUÉ HACER ANTES DE ENTRAR: Para afrontar con garantías esta mazmorra, **los Pokémon de tu equipo no deben de bajar del nivel 30**. Tu equipo debe estar formado por algunos Pokémon de tipo Eléctrico, Hielo y Roca. Excepto Seviper, todos los Pokémon rivales de esta mazmorra vuelan, así que con movimientos de esos tipos podrás golpearlos a todos.

■ DESCRIPCIÓN DE LA MISIÓN: Recuperar los objetos robados en la Tienda de Kecleon.

■ DENTRO DE LA MAZMORRA: De los seis primeros niveles, Beautifly es el Pokémon más peligroso con su movimiento Viento Plata. Usa movimientos de tipo Siniestro, Psíquico o Planta para debilitarle. En los últimos niveles ten cuidado con Togetic y con sus devastadores movimientos Poder Pasado y Metrónomo.

En el nivel 25 tendrás que enfrentarte a Latios. Este rival no utiliza movimientos demasiado poderosos y si usas ataques de tipo Siniestro, Bicho o Hielo antes de que él use la Protección, podrás golpearle muy fuerte y vencerle sin demasiada dificultad. No te preocupes por reclutarlo para tu equipo, porque en este punto del juego es imposible.



continúa

POKÉMON™

EDICIÓN ESMERALDA

REGIROCK

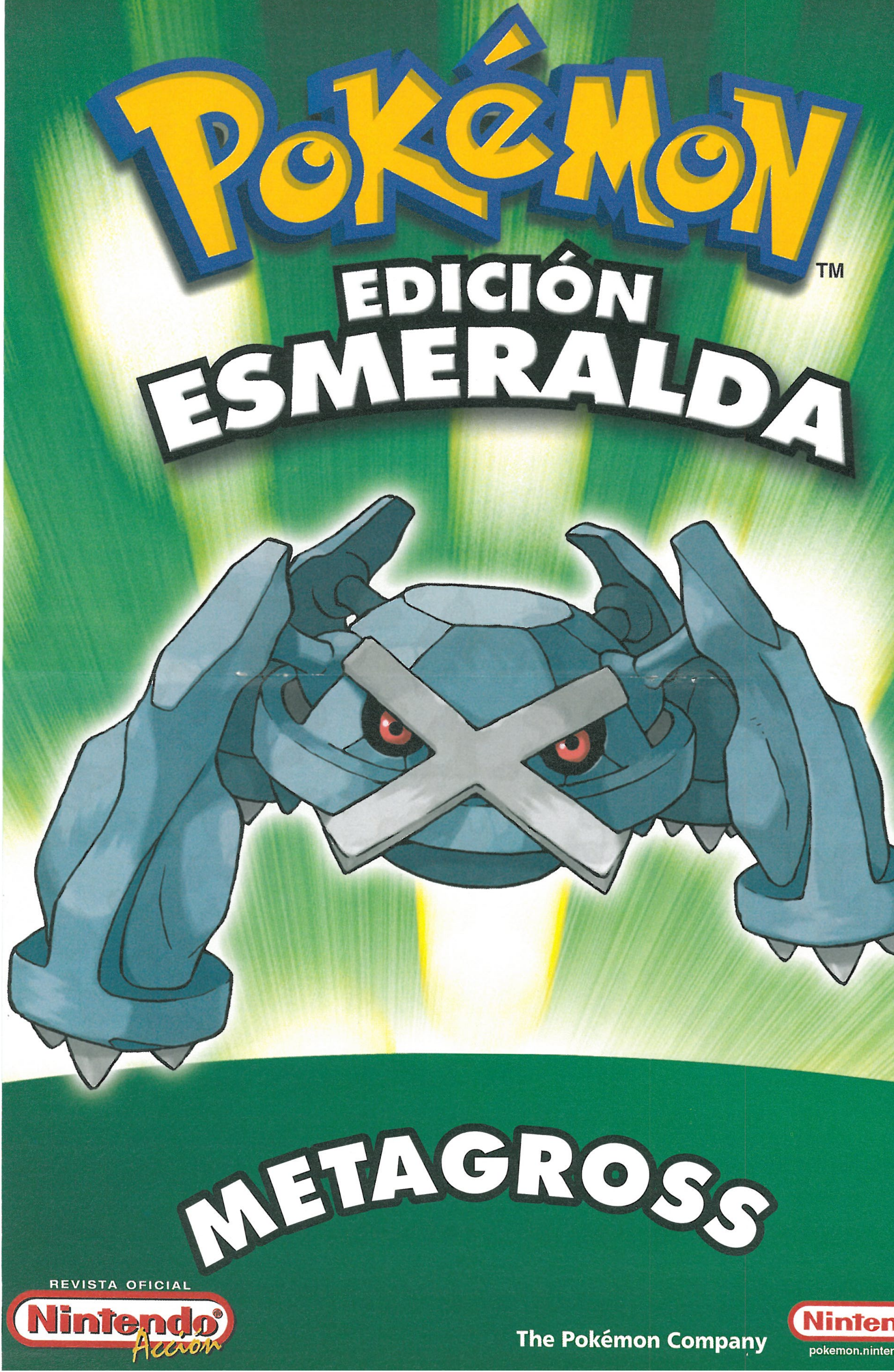
REVISTA OFICIAL

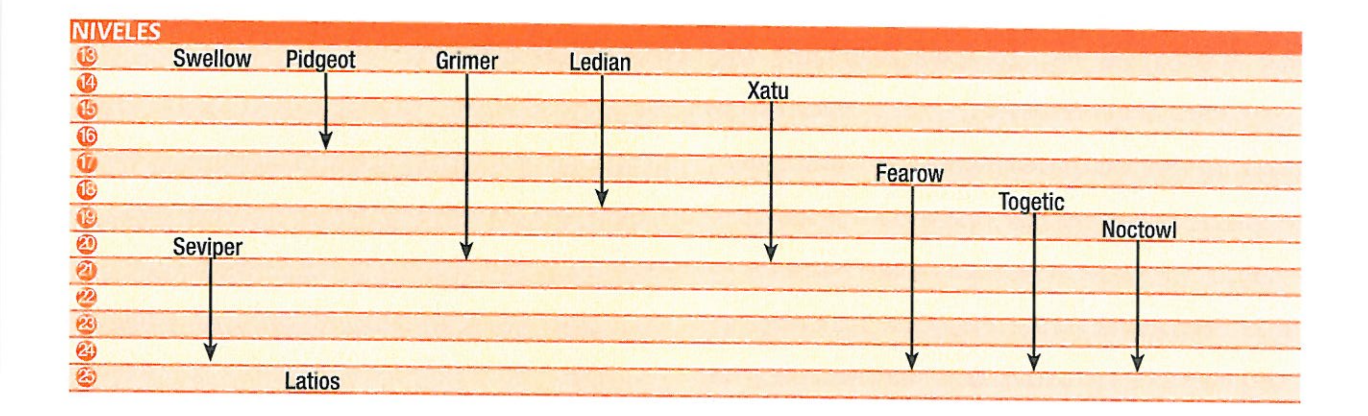


The Pokémon Company



pokemon.nintendo.es


POKÉMON™
EDICIÓN ESMERALDA
METAGROSS
REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción
The Pokémon Company
Nintendo
pokemon.nintendo.es
©2007 Pokémon. ©1995-2007 Nintendo/Creatures Inc./GAMEFREAK inc. TM and ® are trademarks of Nintendo. © 2007 Nintendo.





● **TERRENO:** Agua ● **NIVELES:** 25 ● **EQUIPO MÁXIMO:** 3

Valle Escarpado

Una mazmorra muy difícil en la que tendrás que salvar a Latias.

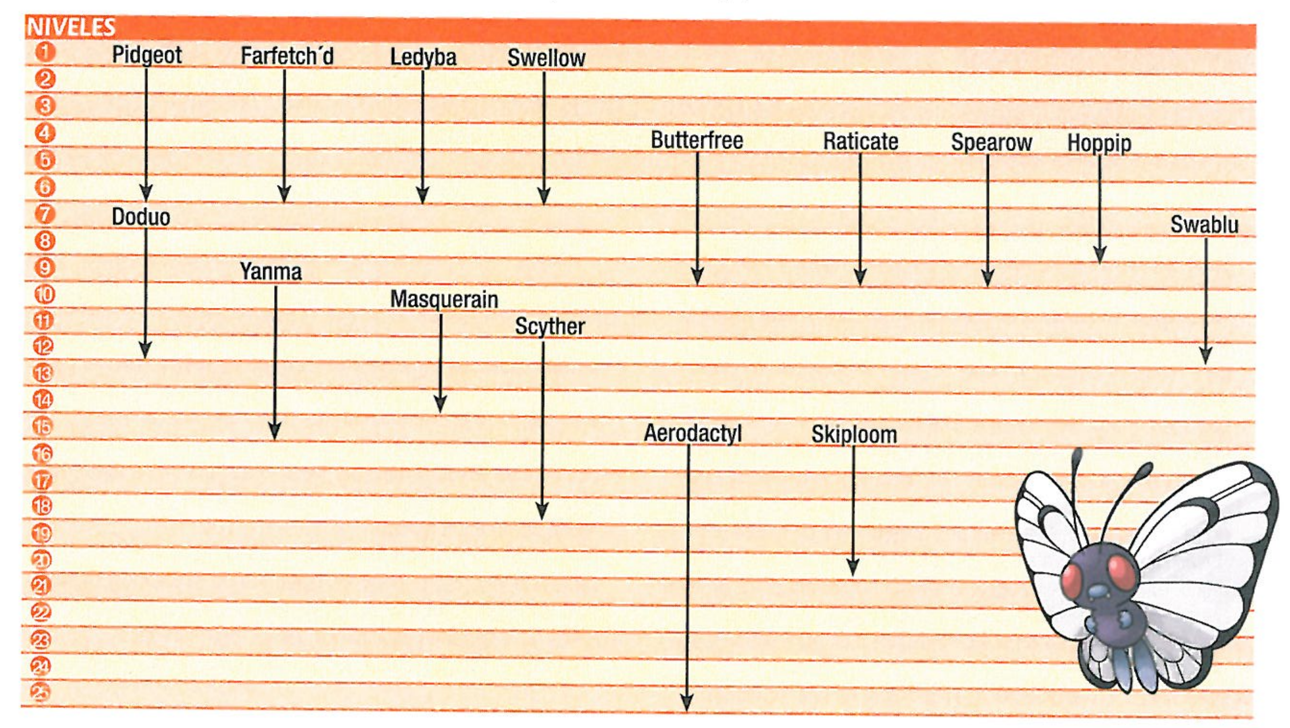
OBJETOS:

- Los mismos objetos que en Cordillera Norte, incluidas MT, Esferas y Bayas.

■ **QUÉ HACER ANTES DE ENTRAR:** Te encontrarás con Pokémon que tienen movimientos que te dejan dormido o confundido, por lo cual te sería especialmente útil **enseñar a tus Pokémon las habilidades de CI llamadas Insomne y Evita-trampas**.

■ **DESCRIPCIÓN DE LA MISIÓN:** Encuentra y salva a Latias.

■ **DENTRO DE LA MAZMORRA:** Los Pokémon Butterfree, Masquerain, Skiploom, y Aerodactyl son capaces de hacer cambiar de estado a tus Pokémon muy fácilmente, así que trata de mantenerte lejos de ellos si puedes y atácales también desde lejos. Notarás que los enemigos empiezan a formar grupos, de forma que **si caes en una trampa, numerosos Pokémon te atacarán de forma simultánea**. Graba la partida muy a menudo. Al completar la mazmorra, Latios y Latias no tendrán dinero para agradecerte tu ayuda, así que te recompensarán de la mejor manera que pueden: ¡uniéndose a tu equipo de rescate!



Evento 4. El Guardián de los mares

Para completar este evento tendrás que hacer un montón de cosas. En primer lugar, una vez completada la mazmorra Valle Escarpado, tendrás que volver a las mazmorras Monte Trueno, Monte Ígneo y al Bosque Helado para **reclutar para tu equipo a los tres pájaros legendarios**: Zapdos, Moltres y Articuno (léete la explicación de cómo reclutar a un jefe que verás a la derecha). Cuando lo hayas conseguido, vete a hablar con Alakazam a la Plaza Pokémon. Te dirá que debes visitar la Isla Legendaria, la Zona de Recreo donde han ido a descansar los tres pájaros legendarios para investigar un misterioso tornado. Dirígete allí para hablar con cualquiera de los tres Pájaros legendarios, y así **conseguirás la Piedra Remolino, la llave que te abrirá el acceso a la mazmorra Zanja Argentea**, donde podrás reclutar a Lugia en el último nivel.



¡Por fin podrás reclutar a los pájaros legendarios! Ahora podrás retroceder y reclutar a Articuno, Moltres y Zapdos. Además, si lo consigues te abrirán el acceso para encontrar al legendario Lugia.

Cómo reclutar a un jefe

Necesitarás atravesar toda una mazmorra sólo para tener **una oportunidad para reclutar para tu equipo a uno de los jefes finales.** Por eso, comprueba antes que cumples todo lo necesario para conseguir atraparle:

- **Necesitas sitio en tu equipo** para un Pokémon con 4 estrellas de nivel de CI. Esto significa que puedes llevar **dos Pokémon de una estrella**, o sólo uno de 2 estrellas. Despide a los demás Pokémon de tu equipo y mándalos a su Zona de Recreo antes de enfrentarte al jefe.
- **Sube de nivel al líder de tu equipo.** Cuanto más **alto sea el nivel del líder** de tu equipo más posibilidades tendrás de reclutar al jefe.
- **Mantente cerca del jefe.** El Líder de tu equipo debe estar **situado justo al lado del jefe** cuando le de el último golpe, el que le quite todos los Puntos de Vida.
- **No necesitarás comprar las Zonas de Recreo de los jefes,** sino todo lo contrario: las Zonas de Recreo de los jefes **aparecen automáticamente** cuando los reclutas.
- **Consigue un Lazo Amistad** y haz que el líder de tu equipo **lo lleve puesto**, aumentará las posibilidades de reclutar al jefe cuando te enfrentes a él.
- **La insistencia y la paciencia son lo más importante.** Puede pasar que tengas todo en condiciones óptimas y aún así el jefe se resista a ser reclutado. **Insiste e insiste**, una y otra vez, hasta que lo consigas.



● **TERRENO:** Agua ● **NIVELES:** 99 ● **EQUIPO MÁXIMO:** 3

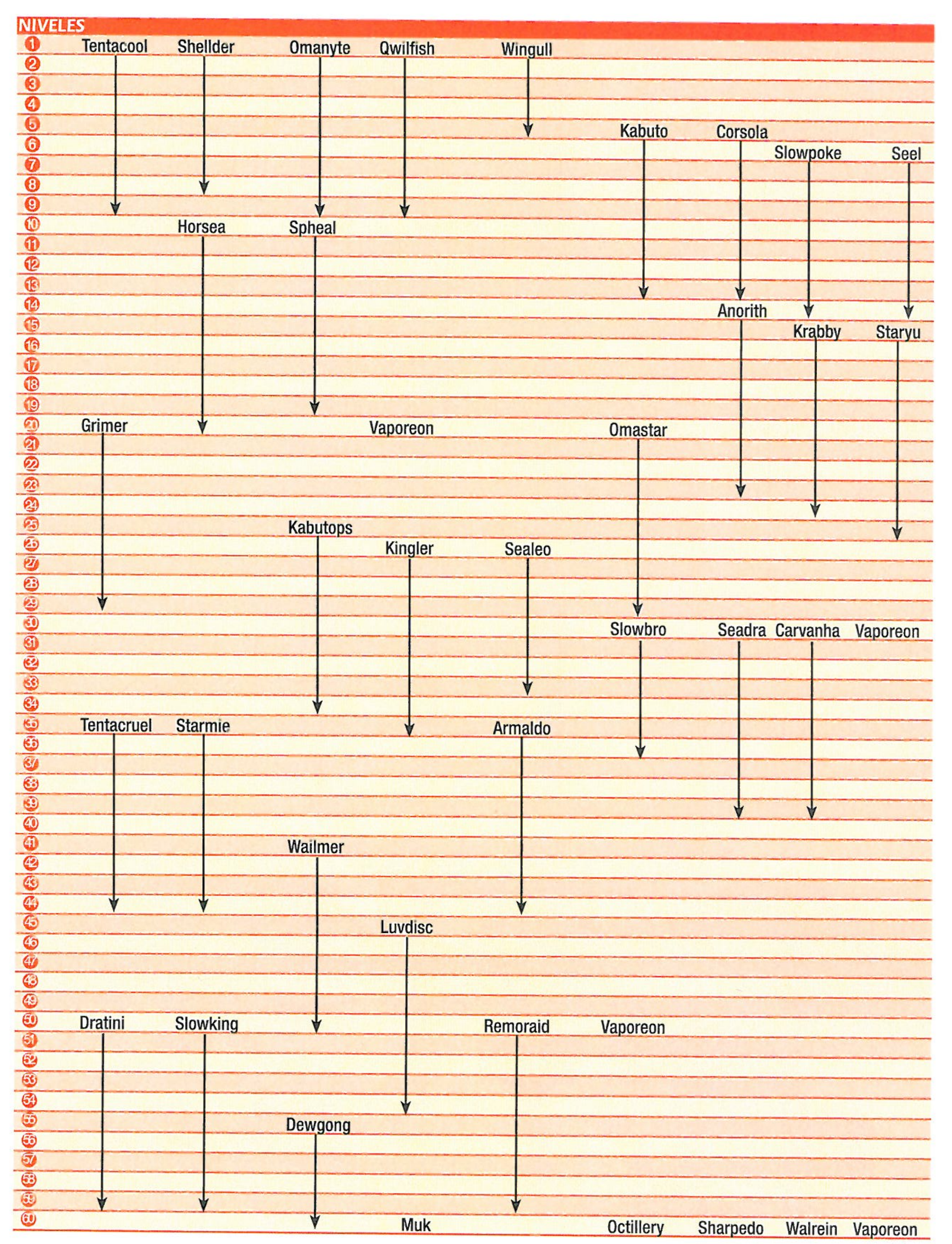
Zanja Argéntea

Empieza la misión Lugia, a través de peligrosa mazmorra llena de trampas.

OBJETOS:
- Varias MT
- Semillas
- Elixir Máx. hasta 20
- Gomis Azules
- Grimerola hasta 30,(Esferas y objetos arrojadizos)

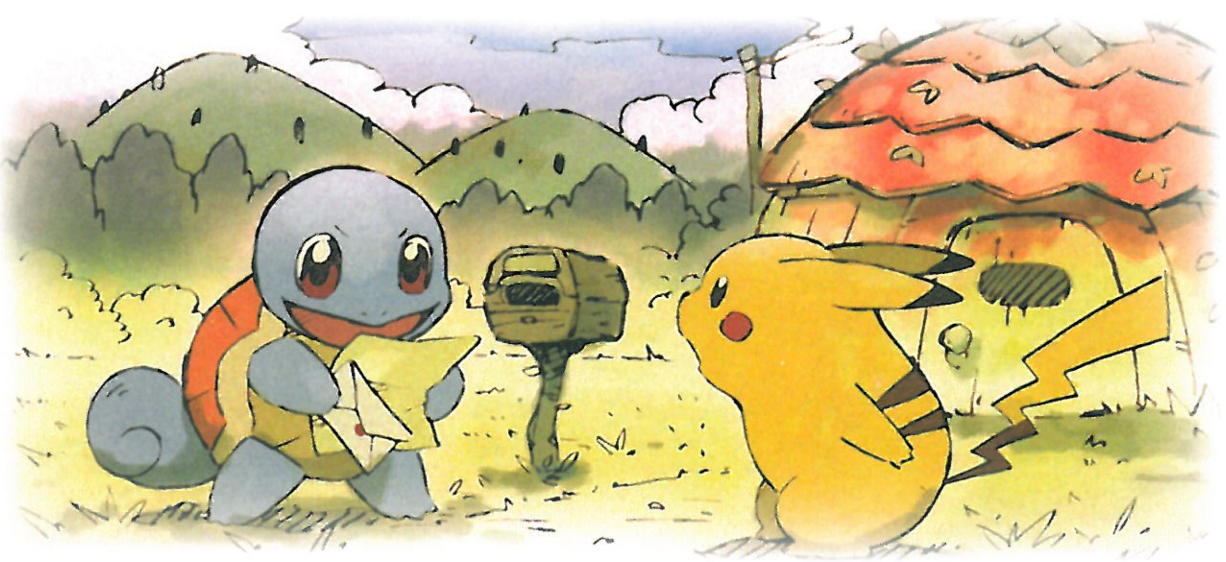
- **QUÉ HACER ANTES DE ENTRAR:** Completa el evento 4 para tener acceso a esta mazmorra. Antes de dirigirte a ella, llena tu mochila con todos los objetos de ayuda que puedas porque te van a hacer falta. **En esta mazmorra gastarás más objetos que en ninguna otra**, no solo por ser tan grande como para tener 99 niveles, sino por el sinfín de Trampas de Lodo, Trampas Pegajosas y Trampas Anula-PP que encontrarás, lo que hará que gastes muchos Elixires Máximos y otros objetos. Intenta llevar también muchas Semillas Revivir, Limpiosfera y Elixir Máx, y equipa a tu Líder con un Lazo Caquic, para evitar que te dejen confundido. Lo ideal sería que pudieras tener en tu equipo algún Pokémon con la Habilidad de CI llamada Revela-trampas para evitar todas estas trampas. Lleva también algún Pokémon de tipo agua que haya aprendido el movimiento Buceo, o lleva la MO en la mochila, porque te hará falta.
- **DESCRIPCIÓN DE LA MISIÓN:** Atraviesa toda la mazmorra para reclutar a Lugia.
- **DENTRO DE LA MAZMORRA:** El principio de esta mazmorra parecerá demasiado fácil pero cerca del final te encontrarás Pokémon con niveles cercanos al 40. Nunca podrás llevar suficientes Elixires Máximos para anular todas las Trampas Anula-PP, así que trata de usar el ataque básico tanto tiempo como puedas antes de usarlos. **Si reclutas Pokémon por el camino usa sus mejores movimientos y luego libéralos** (de todas formas tendrás que liberarlos antes si quieres reclutar a Lugia). Todo lo que encontrarás para comer es Grimerola, pero si te lo comes justo antes de meterte por unas escaleras, sus efectos adversos desaparecerán rápidamente. A partir del nivel 30 no encontrarás más comida, así que trae comida de repuesto en abundancia.

En **el nivel 99 te encontrarás con Lugia**. Para intentar reclutarle, despide a todos los Pokémon de tu equipo y quédate solo **con dos Pokémon de una estrella**. Intenta paralizarle antes de que pueda usar Salvaguardia, pero tampoco desesperes si fallas e intenta usar tus mejores movimientos.


NIVELES
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
Tentacool
Shellder
Omanyte
Qwilfish
Wingull
Kabuto
Corsola
Slowpoke
Seel
Horsea
Spheal
Anorith
Krabby
Staryu
Grimer
Vaporeon
Omastar
Kabutops
Kingler
Sealeo
Slowbro
Seadra
Carvanha
Vaporeon
Tentacruel
Starmie
Armaldo
Wailmer
Luvdisc
Dratini
Slowking
Remoraid
Vaporeon
Dewgong
Muk
Octillery
Sharpedo
Walrein
Vaporeon

continúa

NIVELES								
61	Muk	Octillery	Sharpedo	Walrein				
62								
63								
64								
65							Clamperl	
66								
67								
68								
69								
70		Vaporeon			Chinchou	Kingdra		Gorebyss
71								
72								
73								
74								
75								
76								
77								
78								
79								
80	Cloyster	Lileep	Relicanth	Vaporeon				
81								
82								
83								
84								
85								
86								
87								
88								
89								
90				Lanturn	Cladily	Huntail		
91								
92								
93								
94								
95								
96								
97								
98								
99							Lugia	



EL PROFESOR OAK TE RESPONDE

Pokémon Mundo Misterioso sigue siendo el centro de vuestras dudas. Estoy recibiendo mogollón de cartas todos los días con preguntas sobre este juego. ¡Pero no os enfadéis conmigo! Trato de contestarlas todas, pero estos chicos de la revista no me dan el espacio que necesito. En fin, que sepáis que ya he terminado el Ranger, así que si tenéis dudas... ya sabéis dónde estoy.

POKÉMON INICIALES

Hola profesor Oak, por favor publique mis dudas, es la primera vez que le escribo y me gustaría mucho que mi carta saliera en su revista.

1.- ¿Dónde puedo encontrar los siguientes Pokémon en la edición esmeralda: Snorlax, Ditto, Chimecho?



MISTERIO RESUELTO. En el Esmeralda podrás encontrar a Ditto en la gruta desértica.

-Snorlax no parece, lo tendrás que intercambiar de Rojo Fuego o de Verde Hoja.

-Chimecho lo encontrarás en la cima del Monte Pírico.

-Ditto aparece en esta edición en la gruta desértica.

2.- Dígame un equipo que esté formado por Pokémon normales en la edición Esmeralda.

¿Un equipo?, ¿un equipo cualquiera?... A ver, hay infinidad de equipos que puedes formar que sean competitivos, todo depende de para qué lo quieras. No puedo darte un equipo invencible o perfecto, si es lo que quieres. Puedes leer las alineaciones que suelen mandar los lectores para buscar un equipo que te sirva. No tendría espacio suficiente para poner aquí todos los equipos posibles.

3.- ¿Se puede conseguir algún Pokémon de inicio, pasado el juego de Pokémon mundo misterioso rojo?

Sí, todos los Pokémon iniciales puedes encontrarlos en las mazmorras.

4.- ¿Se puede conseguir a Torchic y Mupkid si no te los da el Profesor Abedul en Pokémon Esmeralda; si es así, dónde?

Siento decirte que no. Sólo podrás coger uno de los tres iniciales (y veo que tú elegiste a Treecko). La única manera de tenerlos sería intercambiándolos con otra consola... o empezar una partida desde cero, pero claro, aparte de borrar todo, estarías de nuevo en el mismo problema...

5.- ¿Es posible que la evolución de Gulpin no reciba daños si le atacan?, ¿a qué nivel evoluciona?

Posible es, dependiendo del Pokémon con el que se enfrente, del ataque que utilice y de cómo se defienda... pero vamos, también puede recibir daño como cualquier otro. Lo que es seguro es que Gulpin evoluciona a Swalot en el nivel 26 y no tiene más evoluciones.

Ignasi Molinos Muñoz.
E-mail

ALTARIA Y EL TÍCKET EON

Hola profesor Oak. Me llamo Gerardo y leo la revista Pokémon desde hace tiempo. Tengo unas dudas y espero que me las pueda contestar. Muchas gracias



PARA CONSEGUIR A ALTARIA, dirígete al Pilar celeste, pero no llegues a la cima. Quédate en la planta número 6 y búscalo por ahí. En Esmeralda, claro.

POKéMON INICIALES

Nombre	Mazmorras en las que aparece	Pisos donde buscarlos
Bulbasaur	Torre Regocijo	1 a 5
Charmander	Campo de Fuego	5 a 8
Squirtle	Estanque Cascada	-8 a -12
Pikachu	Campo Centella	6 a 10
Meowth	Cueva Occidental	-3 a -6
Psyduck	Torre Regocijo	9 a 12
Machop	Reliquia Perdida, Cueva Deseo	-4 a -8, -17 a -25
Cubone	Cueva Meridional	-5 a -10
Eevee	Torre Regocijo, Bosque Pureza	12 a 17, 11 a 14
Chikorita	Torre Regocijo	8 a 11
Cyndaquil	Torre Regocijo	13 a 17
Totodile	Colina Draco, Estanque Cascada	6 a 11, -6 a -10
Treecko	Torre Regocijo	1 a 4
Torchic	Torre Regocijo	11 a 15
Mudkip	Estanque Cascada	-1 a -3
Skitty	Torre Regocijo	24 a 28

1- ¿Dónde está Altaria? Sé que esta en el Pilar Celeste, pero no consigo que me salga.
Es que es un Pokémon rarísimo, pero búscalo en la sexta planta. Seguro que allí podrás encontrarlo.

2- ¿Como se consigue a Mewtwo en Esmeralda?
Sólo puedes conseguirlo si lo transfieres desde la edición Verde Hoja o Rojo Fuego.

3- ¿Te puede salir en Pokémon Esmeralda el error de sin número o número perdido?
No, no en la edición Esmeralda.

4-¿Que Pokémon puedes encontrar en estado salvaje en la isla a la que puedes ir con el tícket Eon?
Verás, amigo Gerardo, resulta que esa es la isla del sur y lo cierto es que allí tan sólo puedes encontrar a Latios o a Latias, que tampoco es que esté mal, ¿no?

Gerardo.
E-mail.

LOS RANGOS EN POKéMON MUNDO MISTERIOSO

Hola me llamo Isaac. Soy un gran fan Pokémon. Y tengo unas preguntitas sobre Pokémon Mundo Misterioso Equipo de rescate azul. Espero su respuesta. Muchísimas gracias.

1.- ¿Dónde puedo encontrar una Piedra Trueno?
Puedes localizarla en Campo Centella, concretamente tienes que buscar en el piso 29.

2.- Me he pasado la Reliquia Perdida, ¿qué viene ahora?
Una vez completado el juego (cuando te enfrentas a Rayquaza) puedes ir accediendo a diferentes mazmorras extras según los eventos que vayas pasando. Después de Reliquia Perdida no hay ningún evento más. Deberías pasar la Cueva Solar para abrir otra línea de eventos y así poder seguir accediendo a mazmorras nuevas. En este mismo número publicamos la parte de la guía donde se explica esta parte del juego.



LUCARIO no aparece en el juego... como Pokémon; sin embargo, podrás ver una estatua suya si consigues el rango más alto del juego.

3.- Y por último. Tengo el rango platino, ¿hay alguno más?
Pues existen dos más. El rango Diamante y el de Lucario, que es el mayor. Para el primero necesitas tener entre 7500 y 14999 puntos de equipo, a partir de ahí tendrías el máximo. Si consigues este último, además podrás ver una estatua de Lucario en la plaza.

Isaac Marcos.
E-mail.

ALINEACIÓN POKéMON

UN EQUIPO POCO COMPENSADO

El equipo de Mercedes García González.

Hola Profesor Oak, estoy que echo humo porque no me contestó ninguna carta, bueno aquí tiene mi equipo para corregirlo:

- **Rayquaza: Enfado, Terremoto, Triturar y Vuelo. Prefiero cambiar Vuelo por un movimiento poderoso, ¿cuál me recomienda?**
- **Groudon: Terremoto, Rayo solar, Estallido y Corpulencia.**
- **Mewtwo: Psíquico, Bola sombra, Recuperación, ¿qué me recomienda, Paz mental o Velo sagrado?**
- **Kyogre: Salpicar, Paz mental, Trueno y Rayo hielo.**
- **Charizard: Garra dragón, Lanzallamas, Demolición y Vuelo.**
- **Metagross: Terremoto, Pantalla luz, Psíquico y Puño meteoro.**

Prefiero cambiar a Charizard y a Metagross por Lugia y Ho-oh pero no tengo el misti-ticket ni una GameCube y no sé si mi amigo me los pasará. ¿Hay alguna forma de conseguirlos? Y si me los pasa mi amigo les dejaría así:

- **Lugia: Aerochorro, Psíquico, Poder pasado y Recuperación.**
- **Ho-oh: Fuegosagrado, Vuelo, Terremoto y Recuperación.**

¿Qué le parece? También tengo otros 80 Pokémon más al 100, si cree que debo cambiar alguno dígamelo, por favor.

Hola Mercedes. Por favor, perdona que no conteste todas las cartas. Ya he dicho que recibo muchísimas y que no tengo espacio en la revista para contestarlas todas. Además, muchas preguntas de las que me hacéis o se han contestado recientemente o incluso en la misma revista (pero a otro lector). Así que no me lo tengáis muy en cuenta. Ahora vamos a ver tu equipo, y te doy algunas claves. Con Pokémon legendarios siempre es fácil mejorar un equipo, pero es mucho más interesante y entretenido buscar fórmulas con Pokémon más asequibles (así no tendrás que esperar a que tu amigo te los pase). Así que, sin tener en cuenta esos cambios que me comentas al final, veo que el equipo que me presentas no está muy bien compensado. Yo haría algunos cambios y dejaría como bloque principal a Rayquaza, Groudon y Kyogre con estos ataques:

- **Charizard:** Garra Dragón, Vuelo, Terremoto y Danza Dragón (pareja con Crobat).
- **Groudon:** Terremoto, Corpulencia, Estallido y Descanso (pareja con Jumpluff).
- **Kyogre:** Rayo Hielo, Paz Mental, Descanso e Hidrobomba o Salpicar (pareja con Raichu).

Como ves he puesto entre paréntesis, después de los ataques, el Pokémon con el que deberían luchar de compañero. Así que, efectivamente, esos tres son los Pokémon que completan el equipo. Así quedaría mucho más compensado. A estos tres Pokémon les pondría los siguientes ataques:

- **Jumpluff:** Somnífero, Doble Equipo, Drenadoras y Gigadrenado (pareja con Groudon).
- **Raichu:** Trueno, Onda Trueno, Doble Equipo y Carga (pareja con Kyogre).
- **Crobat:** Tóxico, Rayo Confuso, Vuelo y Descanso (pareja con Rayquaza).

En general, los ataques que habías elegido no eran de los mejores. Mira con estos que te propongo a ver si mejora tu eficacia en combate. Además podrías equipar a Jumpluff con Restos que, como sabrás, restaura gradualmente los Puntos de Salud durante la batalla.

POKéMON LEGENDARIOS EN MUNDO MISTERIOSO

Hola, me llamo Alejandro Alcázar y tengo 10 años. Necesito que me ayuden con Pokémon Mundo

Misterioso. Estas son las dudas que tengo sobre el juego.

1.- En Pokémon Mundo Misterioso, ¿se pueden usar las MO más de una vez o se agotan?
Puedes usarlas todas las veces que quieras, no se agotarán nunca. Eso sí, podrás perderlas si caes en una batalla dentro de una mazmorra. Bastaría entonces con buscarla en esa mazmorra para recuperarla de nuevo. Así de simple.

2.- ¿Puedo volver a conseguir la MO Buceo si la he vendido sin querer?
Esta es otra manera de perder una MO; para recuperarla deberás ir a la Cueva Solar, aunque debes saber que sólo aparece aleatoriamente.

3.- ¿Dónde puedo conseguir las zonas de recreo de los Pokémon legendarios? ¿Y cuáles son?
Varias zonas de recreo no te aparecerán hasta que logres reclutar a los Pokémon correspondientes. Recuerda que para reclutar a los jefes finales de una mazmorra puede no ser suficiente llegar hasta él sino que puedes necesitar unos requisitos especiales. Mira la guía que estamos publicando en este mismo número para aclararte dudas. A continuación incluimos una tabla con las zonas de recreo de todos los Pokémon Legendarios.

4.- ¿Para qué sirve la opción del menú principal "Territorio Salvaje"?
Si la eliges y cierras la consola, se quedará a la espera de encontrar otra consola cerca de ti, que también tenga conectado Pokémon Mundo Misterioso. Te servirá para intercambiar regalos o encontrar amigos en apuros.

5.- En Pokémon Verde Hoja, tengo un Kabutops y no sé si aprende los movimientos Terremoto y Avalancha.
Avalancha es un movimiento que puede aprender tu Kabutops a través del tutor de movimientos.

6.- Tengo un Tyranitar y no sé qué ataques aprende.
Aprende los siguientes movimientos: Mordisco, Malicioso, Torm. Arena, Chirrido, Avalancha, Golpe, Cara Susto, Triturar, en el nivel 61 obtiene Terremoto y en el nivel 75 Hiperrayo.

Alejandro Alcazar.
E-mail.



MUNDO MISTERIOSO. No será fácil reclutar a los legendarios. En algunos casos no conseguirás sus zonas de recreo hasta que los reclutes primero a ellos.

LA UNIÓN HACE LA FUERZA

Hola Profesor, me llamo Jorge. Tengo diez años y siempre me compro vuestra revista. Quiero que me aclare unas dudas sobre Pokémon Mundo Misterioso para Nintendo DS.

1.- ¿Cómo puedo hacer que se unan Articuno, Moltres, Zapdos, Groudon y Kyogre? Porque Wigglytuff no me deja que la compre.
Hay Zonas de recreo que no se pueden comprar en la tienda, sino que debes conseguirlas cumpliendo misiones especiales. Para poder adquirir las zonas de estos Pokémon, primero debes completar el juego. Además, en este caso, debes reclutarlos para que aparezca su zona de recreo.



ZONAS DE RECREO. No todas están disponibles para comprar en la casa de Wigglytuff.

2.- Profesor, ¿qué misión tienes que hacer inmediatamente después de derrotar a Ho-Oh?
Tienes que derrotar a Ho-Oh para poder desbloquear la siguiente mazmorra. Mira la guía que publicamos en este mismo número para descubrir la respuesta con el máximo detalle posible. Seguro que con esto sales de dudas rápido.

3.- ¿Qué misión tienes que hacer para ir donde se encuentran Mew y Mewtwo?
Una vez completado el juego se abren varios caminos según los eventos que vayas realizando y las mazmorras que vayas completando. Para llegar a Mew deberías conseguir la MO buceo, completar Mar tormentoso y después cumplir diversas misiones para pasar varios días hasta que se desbloquee la reliquia perdida. Allí es donde puedes encontrarlo. Para Mewtwo, la operación es más sencilla: sólo tienes que desbloquear a Ho-oh y avanzar hasta la siguiente mazmorra que se desbloquee. Allí mismo podrás encontrarlo.

Jorge Blanco García.
Email.

EN MUNDO MISTERIOSO EXISTEN TRES RANGOS: PLATINO, DIAMANTE Y LUCARIO. PARA CONSEGUIR EL DE DIAMANTE, NECESITAS TENER ENTRE 7500 Y 14999 PUNTOS

MÁS DE LOS LEGENDARIOS

Hola profesor Oak. Le envío unas cuantas preguntas para ver si las puede responder. Por favor, no es la primera vez que le escribo.

1.- ¿Cómo consigo a los siguientes legendarios en Pokémon Mundo Misterioso Equipo de Rescate Rojo? A Mew no sé en qué piso de la Reliquia Perdida; a Deoxys he ido un par de veces, he luchado y no se une a mi equipo; y Celebi sé que está en el Bosque Pureza pero hay 99 niveles y se empieza con el nivel 1 y es muy difícil y eso que he ido con Mewtwo y todavía me resulta bastante difícil.
Hola Carlos, como he dicho anteriormente son muchas las preguntas que me hacéis y no puedo contestar todas, pero como

ZONAS DE RECREO DE LOS POKéMON LEGENDARIOS

Pokémon	Zona de recreo	Cuándo aparece	Precio
Celebi	Bosque Sanador	Cuando reclutas a Celebi	-
Entei, Raikou, Suicune	Campo Sagrado	Comprándola	6.500
Lugia	Corriente Marina	Cuando reclutas a Lugia	-
Mewtwo	Cueva Enigmática	Comprándola	6.500
Mew	Isla Final	Comprándola	8.500
Articuno, Zapdos, Moltres	Isla Legendaria	Cuando reclutas a cualquiera de ellos	-
Deoxys	Isla Recluida	Cuando reclutas a Deoxys	-
Latias, Latios	Isla Sureña	Comprándola	9.500
Rayquaza	Mirador Estratos	Cuando reclutas a Rayquaza	-
Groudon	Caldera	Cuando reclutas a Groudon	-
Kyogre	Cueva Submarina	Cuando reclutas a Kyogre	-

ves, al final lo has logrado...
Bueno, vamos con ello. Mew puede aparecer entre los pisos 36 y 98 pero sólo si llevas en tu inventario la caja de música. Para conseguirla debes derrotar a Regirock, Regice y Registeel en los pisos 15, 25 y 35 respectivamente. Respecto a Deoxys, pues ya lo has visto: no es tan fácil que se una (como todos los jefes). Para empezar necesitarás sitio en tu equipo para un Pokémon con 4 estrellas de nivel de CI, después podrías conseguir un Lazo Amistad y hacer que el líder de tu equipo lo lleve puesto. De esta forma aumentarán las posibilidades de reclutarlo. Por último recuerda que cuanto más alto sea el nivel del líder de tu equipo, más probabilidades tendrás de conseguirlo.
En cuanto a Celebi, tienes razón, es muy difícil llegar hasta él, pero si lo logras no tendrás que luchar, simplemente habla con él para

ES MUY DIFÍCIL LLEGAR HASTA EL LUGAR DONDE ESTÁ CELEBI, PERO UNA VEZ QUE LO CONSIGAS SÓLO TENDRÁS QUE HABLAR CON ÉL PARA QUE SE UNA A TU EQUIPO

reclutarlo. Mi consejo es que sigas intentándolo, porque todo esfuerzo tiene su recompensa.

2.- ¿Hay algo en la Torre Regocijo? ¿Cuántos pisos hay?
Tiene 99 plantas, sí, desde luego es un ratito subiendo... y por lo visto no hay ninguna meta concreta en esta mazmorra. Eso sí, podrás atrapar un montón de Pokémon raros que no aparecen en otras zonas del juego.

3.- ¿Cómo consigo la MO Vuelo?
Para obtener esta MO debes llegar al nivel 30 (la última planta) de la Colina Draco. Pero para desbloquear y por tanto poder visitar esa mazmorra, debes haber acabado el juego y tener en tu poder la zona de recreo Cueva Dragón.

Carlos Guareño
E-mail.

GROUDON NO ME QUIERE

Hola profesor Oak. Me llamo Rodrigo Díaz y tengo unas preguntas del Pokémon mundo misterioso.

1.- ¿Se te puede unir el Groudon? Verá, es que lo he intentado unas cuantas veces y me ha resultado imposible.
La respuesta es sí, Groudon se puede unir a tu equipo, pero no es tan sencillo. En primer lugar no puedes reclutarlo la primera vez que lo encuentras. Eso para empezar. Después, dependerá de tu nivel de CI (debes dejar sitio para un Pokémon con cuatro estrellas) y además tienes que llevar un líder de nivel alto si quieres que te siga. Aún así, el muy cobarde puede resistirse, así que no te queda otra que seguir intentándolo. Seguro que al final acaba cayendo...

2.- He llegado a la Reliquia Perdida N100 y no he visto al Mew, pero cuando enciendo la DS me lo pone como legendario derrotado. Sin embargo, cuando activo la opción de comprobar en el Wigglytuff, no me aparece. ¿Cómo puede ser esto, sabe qué está pasando realmente?
Para que te aparezca Mew debes llevar en tu inventario la caja de música. Puede aparecer entre los pisos 36 y 98. Hazlo así y verás cómo puedes encontrarlo y reclutarlo para tu equipo.

3.- ¿Dónde se encuentra Skitty en las mazmorras?
Busca a nuestro amigio entre los pisos 24 y 28 de la Torre Regocijo. No tendrás problema para localizarlo y que se una a ti.

4.- Cuando rescaté al Medicham en la Cueva Deseo, detrás de el había algo así como un telepuerto, ¿sabe dónde te lleva?
La primera vez que vas a la Cueva Deseo rescatas a Medicham, pero nada más. Si vuelves a elegir esta misión podrás avanzar y completar los 99 pisos. Sólo de esta manera podrás hacerte con la Piedra Deseo.

5. ¿Para que sirve la Piedra deseo?
Es fácil. La Piedra Deseo es la única forma que hay en el juego de reclutar a Jirachi.

6. ¿Se te puede unir el Deoxys? Esto es todo. Gracias por leerlo.
Sí, Deoxys puede unirse a ti. En una contestación anterior he explicado cómo lograrlo. Además en esta misma revista puedes encontrar más información en nuestra completa guía sobre Mundo Misterioso. De nada.

Rodrigo Díaz
Email.

MIS TROLAS PREFERIDAS

EL CLON DE SPOINK

Vuelvo a poner esta mini-sección este mes porque he recibido una carta que no sólo es una buena "trola" sino que, además, nuestro lector lo reconoce y esto no suele suceder. Así que, como ya sabéis, todo lo publicado aquí no debéis tenerlo en cuenta porque no es verdad, ¿entendido?

Hola prof. Oak , me llamo Pablo y tengo 10 años, me encanta vuestra revista, mi abuelo me la compra todos los meses, es la primera vez que os mando una pantalla trucada a vuestra revista, por favor, publicarme mi pantalla trucada en "Mis trolas favoritas. Además, voy a contaros cómo se consigue este Pokémon, que el clon del Pokémon Spoink.



VAYA POKÉMON *se ha currado Pablo. Además, nos cuenta cómo lo ha conseguido...*

Primero hay que pasarse el frente de batalla 100 veces en un día. Si hacéis esta machada, Treto aparecerá y te dará el spo-ticket. Con él vete a Ciudad Calagua y enseña el ticket en el puerto. Te llevarán a una isla que es idéntica a Hoenn. A continuación, vete al desfiladero desde pueblo Lavacalda y te encontrarás a un grupo de personas viendo una cueva rara. Para conseguir que se aparten de ahí, tienes que soltar a Rayquaza. Todos irán a intentar cogerlo, y tú tendrás la oportunidad de meterte en la cueva y explorarla. Una vez dentro, tendrás que derrotar a dos pokémon al nivel 1000: Spinda y Pichu. Cuando te los cargues, aparecerá el clon de spoink dispuesto a batirte. Es fácil capturarle porque está al nivel 60.

Pablo Melchor
Madrid



SUELTA A RAYQUAZA *y todos intentarán cogerlo. Así, según Pablo, podrás entrar a explorar esta cueva.*



¿Quieres ver tu dibujo publicado? ¿descubrir quién se esconde bajo esa sombra? ¿inventarte tu propio Pokémon? ¿resolver los pasatiempos más divertidos? ¡Pásatelo en grande en tu sección!

Pekestrella



Víctor Valero (Barcelona)
6 años

Jimmy: -¡Cuántos Pokémon juntos! **Mari:** -¿Y ese niño quién es? ¿será el propio Víctor? **Oak:** -¡Mari, despierta! ¿No ves que es Ash? ¡Pero, si lo ha hecho clavadito con su gorra y todo!

¡CYBER SUPERBALL!

Te regalamos una Cyber Superball Pokémon si eres la Pekestrella del mes.



¡Participa y Gana!



¡¡Este mes sorteamos 5 super paragüas Pokémon entre los lectores que han participado en la zona!!

Busca las diferencias

Encuentra las **seis diferencias** que hay entre los dos Ekans (y si no las encuentras, échate una partidita y vuelves, a ver si estando más fresco...).





ZONA POKéMON™

PokéArtista



Marina Pedromingo (Toledo)
Mari: –¿Ese es Charizard? **Oak:** –Eso son un montón de Charmander y Charizard. **Jimmy:** – El dibujo me da un poco de miedo con tanto fuego... **Oak:** –¿Miedo? ¡Tú sí que das miedo!

¡REGALAMOS UN «POKéMON MUNDO MISTERIOSO» PARA EL ARTISTA DEL MES!



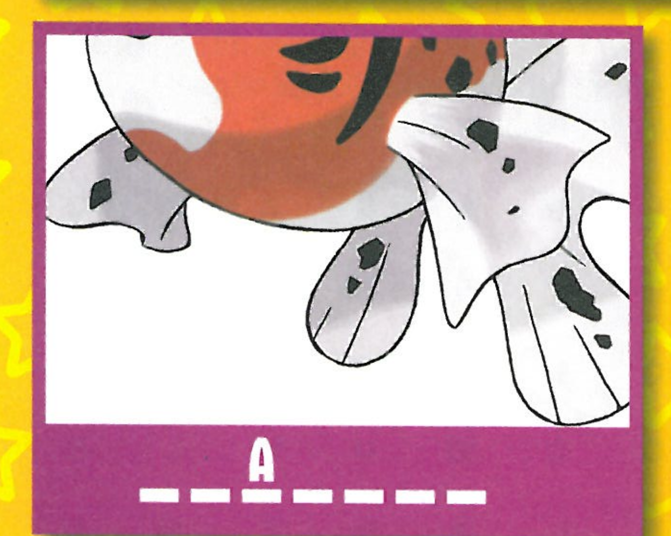
Isabel Pedrajas (Córdoba)

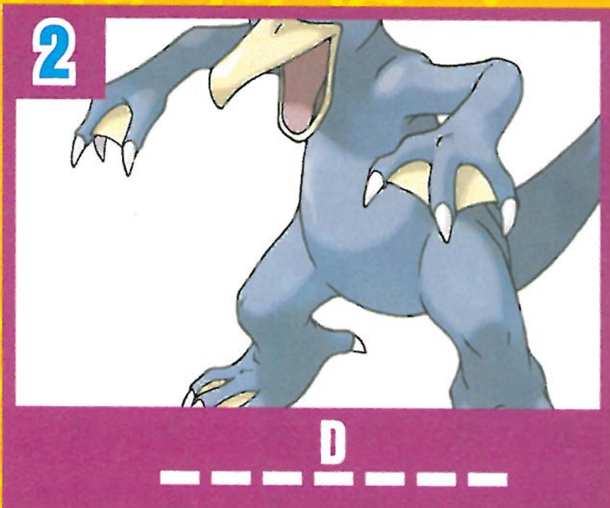


Juan Manuel Martín (Cádiz)

¿Quién es quién?

¿Crees que eres un experto Pokémon? Pues, demuéstralo y descubre a qué Pokémon pertenecen cada una de estas imágenes... ¡suerte, Poké-maníaco!






Germán Redondo (Cáceres)





Supersopa de letras Pokémon

Vas a flipar con esta sopa. ¡Está rellena de Pokémon hasta el borde! Solo diez de ellos son los verdaderos. ¡Cuidado no te confundas! Y así demuestras a tu profe de mates que sí que te sabes bien los números...

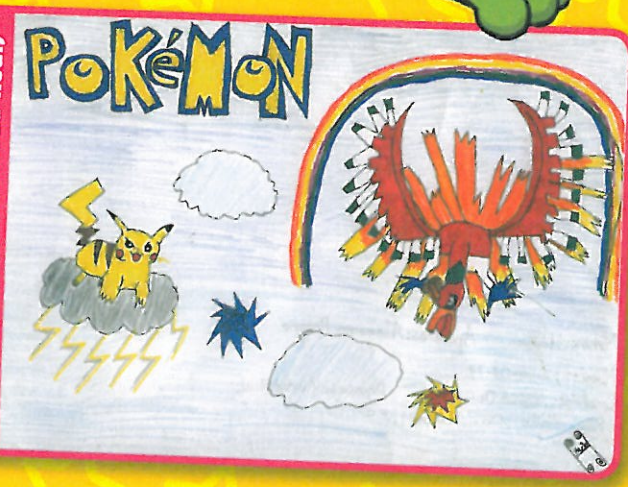
S	V	D	O	D	R	I	O	I	G	A	W	U
M	I	O	U	N	O	H	I	S	Z	L	A	T
A	A	D	L	G	S	G	L	S	T	A	I	A
G	B	U	A	G	E	O	O	W	U	N	L	N
B	E	O	I	R	L	D	L	A	N	T	M	E
E	R	P	R	U	I	D	V	L	I	U	E	D
L	C	E	O	W	A	I	L	O	R	D	R	O
L	L	L	U	M	I	S	E	T	L	N	M	R
O	G	G	U	L	P	I	N	B	U	E	E	T
S	L	E	C	T	R	O	D	E	G	N	R	C
S	H	A	R	P	E	D	O	A	I	Y	W	Ñ
O	Y	N	G	Q	Z	L	T	T	M	H	P	X
M	A	G	N	C	A	R	V	A	N	H	A	V

Encuentra los 10 Pokémon del 91 al 100 de la edición Esmeralda

Alejandro Martín (Badajoz)


Daniel Pérez (Alicante)


Santiago Fernández (Cáceres)



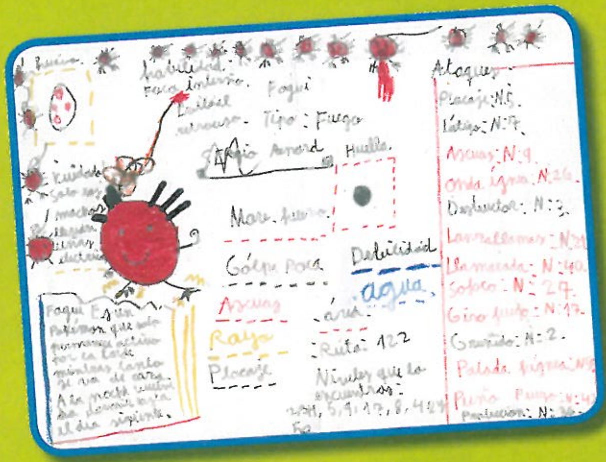
Hector Alaminos (Ciudad Real)


Mónica Cano (Zaragoza)



Yo una vez me inventé un Pokémon

Oak: –¡Mira, el Pokémon de Sergio es como Jimmy! **Jimmy:** –¡¿Como yooo?! **Mari:** –Piensa un poquito, Jimmy. **Jimmy:** –¡Ya, porque es redondo y tiene cuatro pelos! **Mari:** –Pues no, más bien porque ¡solo está activo por las tardes... **Oak:** –...y duerme 14 horas diarias, tío!



▶ Sergio Renald (Castellón)



Noelia Tortosa (Alicante)

LLAMADAS (¡Tú, Pichu!)

¡Participa!

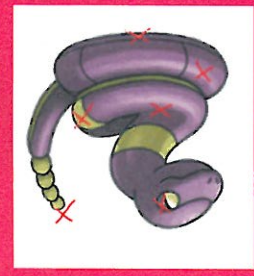
¿Te mola dibujar Pokémon?, ¿quizá inventarlos? Ya, hacerte fotos disfrazado de Pokémon, o a lo mejor escribir diálogos entre Oak, Jimmy y Mari. Bueno pues, excepto esto último de los diálogos, que no te los van a publicar estos locuelos, mándanos tu dibujo, foto, Pokémon inventado o lo que quieras mandar a:

Revista Pokémon
C/Los Vascos, 17
28040 MADRID

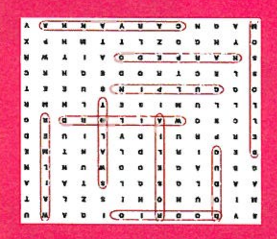
Jimmy: –Diálogos no, ¿eh?, que no los publican. (Los monólogos... parece que sí).

Soluciones pasatiempos

Diferencias Ekans



Super sopa de letras



Quién es quién

1. Seaking / 2. Golduck.

Poder psíquico

Es Moltres, muchachino.

MUNCHLAX

Este Pokémon tiene mucho apetito. Cada día, a la misma hora, toma su única comida. Cuando se acerca esa hora se pone muy nervioso e impaciente y su barriga empieza a crecer de forma increíble. Parece que Munchlax no va a ser más veloz que Snorlax, ni va a superarle en ninguna característica.

Datos Básicos

- **Tipo:** Normal
- **Habilidad:** **Espesura:** Protege del frío y el calor
- **Evolución:** Snorlax Evoluciona mediante Felicidad
- **Altura:** 1.1 m
- **Peso:** 105 Kg

Movimientos

Este Pokémon tiene un único movimiento llamado **Trago,** con el que recupera su fuerza rápidamente.

NINTENDO DS

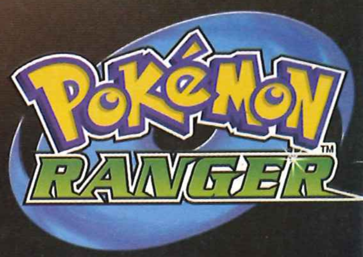
LLEGA UNA NUEVA FORMA DE CAPTURARLOS

13/04/2007

ADÉNTRATE EN LA REGIÓN DE FIORE Y SUPERA LAS MISIONES CONVERTIDO EN UN POKéMON RANGER







The Pokémon Company